DOSSIER RÉALISÉ PAR CHRIS.

UN Z QUI VEUT DIRE DRAGON BALL

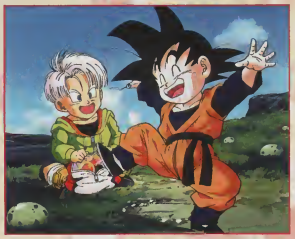
Traversant les années, subjuguant les générations, le phénomène Dragon Ball semble éternel et l'engouement qu'il suscite reste toujours aussi vivace. Il n'est donc pas vraiment étonnant de voir débarquer de nouveaux produits consacrés à Goku — une véritable figure de légende — mais c'est avec une moue dubitative que nous les accueillons aujourd'hui. Le passé nous a appris à ne pas prendre la chevelure blonde des super sayans pour de l'or et, malgré la sympathie naturelle que nous leur portons, la méfiance est désormais de rigueur. On peut aimer et être critique. Quoiqu'il en soit avec deux jeux * qui sortent en France, un nouveau film et un DB GT en 3D, les fans de Toriyama seront encore une fois aux anges. D'où l'utilité de ce dossier qui vous dévoilera tous ses secrets dès que vos petits doigts fébriles se seront décidés à bien vouloir tourner la page. Allez...

* Tests réalisés sur les versions japonaises des jeux.

Toutes les illustrations de ce dossier sont © Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei.

DRAGON BALL Z 2 : Le film !

Un an après la sortie de *DBZ*, le film (qui réunissait les épisodes de Tapion et celui de la fusion Goku-Vegeta), AB utilise à nouveau la même recette et nous fait profiter de deux nouveaux DA consacrés, cette fois, à Broli, le guerrier millénaire. Une initiative dont on ne peut que se réjouir. Seul tout petit détail, les deux OAV que l'on nous présente ici sont disponibles depuis plus d'un an et demi dans les magasins d'import, en K7 ou LD NTSC (nous vous en parlions déjà dans le numéro 49 de *Player One*, en janvier 95). Résultat, les gagaballiens convaincus les auront sûrement déjà vus. Pour les autres, la visite guidée, c'est tout de suite...



DBZ LA LEGENDE

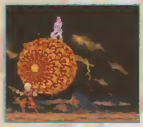
Saturn/PlayStation

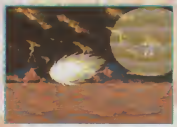
C'est avec une appréhension bien compréhensible que les fans attendaient qu'un nouveau DBZ débarque sur 32 bits.

Les bovins faisant tristement la une de l'actualité en ces temps moroses et effectivement un peu fous, laissons-nous aller à établir une métaphore largement connue des gens de marketing : DBZ est une vache ; une grosse vache laitière aux mamelles bien gonflées que l'on trait à tour de bras depuis des années. Surexploités, les héros de Toriyama le sont sûrement. On les voit partout, tout le temps, et depuis si longtemps... Bon, dans le fond, ça n'est pas si grave. Après tout, DBZ, j'aime plutôt bien. Le problème, c'est que l'on ne nous propose pas des produits qui soient d'une qualité suffisante pour faire honneur à une série aussi mythique. Ce nouveau « La légende » en est un parfait exemple.

PLUS QUE 27...

En remportant vos combats en mode Story, vous portez le nombre de persos à 34.





Après l'Ultimate Battle 22, assez moyen, on pouvait s'attendre à mieux. Malheureusement...

Entourés d'une aura, les persos peuvent récupérer de l'énergie ou être plus rapides. Cela apporte un petit côté tactique.

PEUT (BEAUCOUP) MIEUX FAIRE

Les qualités de ce nouvel épisode se résument en trois points : un environnement 3D, de jolies super attaques et de nombreux personnages disponibles. Le système de jeu se révèle assez simple : vous pouvez vous déplacer à votre guise, dans les airs, et vous frappez votre adversaire en face en cognant dessus comme un bourrin (y a qu'un bouton, impossible

DIFFÉRENCES

La version Saturn de ce DBZ 32 bits ne propose pas les effets de transparence visibles sur PlayStation (il n'y a que des trames). C'est un peu dommage mais c'est un détail...

Les échanges de coups sont si rapides qu'ils se révèlent franchement brouillons. C'est impressionnant, mais bon...

mer une chose : ils ont été contents de s'essayer au jeu, mais après quelques heures, ils sont passés à autre chose sans regret. Un jeu à voir donc, pour son petit côté novateur, mais je vous conseille de le laisser de côté en attendant de voir ce que vaut le nouveau DB GT. Sinon vous pouvez toujours vous rattraper sur le jeu de la Super Nintendo (voir pages suivantes). Il est classique, d'accord, mais il s'avère finalement beaucoup plus réussi. Comme quoi...

Chris,
gagaballien gavé.

FINISH HIM !

Chaque personnage possède une ou plusieurs super attaques différentes qu'il déclenche pour achever son adversaire. C'est joli mais ça n'apporte pas grand-chose...

de se tromper). Vous pouvez être accompagné d'un ou deux compagnons, gérés par la console, et pendant l'affrontement, une barre « Power Balance », au bas de l'écran, montre quel camp prend l'avantage sur l'autre. La barre remplie, hop ! on balance un super pouvoir, et on voit son ennemi se tordre de douleur dans d'atroces souffrances. Il faut faire ça trois fois de suite pour gagner.

Bon, alors tout ça c'est gentil, c'est rigolo cinq minutes mais il y a quand même pas mal de petits trucs qui ne vont pas. Par exemple, les persos ne sont pas en 3D mais simplement redessinés sous plusieurs angles (ça la fout mal), l'environnement 3D n'apporte aucune dimension tactique (c'est dommage) et les trente-quatre personnages possèdent des coups de base identiques (Krilin-Gogeta même combat). On a beau être fan de DBZ, on se dit que tout de même il y a de l'abus quelque part. C'est dommage car le jeu bénéficie d'une ambiance explosive assez démentielle et le côté démesuré de certains coups, avec les persos qui s'écrasent contre le sol, colle vraiment bien à l'esprit de la série. Pour avoir montré ce jeu à de gros fans de DBZ, je peux vous affir-

éditeur	BANDAI
textes	FRANÇAIS
genre	CURIEUX
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 75%

En résumé

Ce nouveau DBZ sur 32 bits a de quoi surprendre. Il innove effectivement un peu mais il n'est ni très intéressant, ni très jouable. Dommage.

75%

GRAPHISME — 75%
Les sprites des persos sont ridicules. Les super pouvoirs sont assez classieux.

ANIMATION — 90%
Ça va vite, ça cogne fort et ça vole dans tous les sens. Pas de problème.

SON — 82%
L'ambiance sonore est pêchue (cris, bruits de coups...) mais elle devient vite fatigante.

JOUABILITÉ — 70%
Les commandes ne sont pas du tout instinctives et le plaisir de jeu n'est pas génial.

Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

3 cadeaux
La règle Crash Bandicoot
+ Les Cards Foot 97
+ Les stickers WipEout 2097

Spécial DBZ

Concours 4 scooters MBK et des K7 vidéo DBZ à gagner

VF3 est là !

A Tomber Raider

Crash Bandicoot
Une étoile est née !

69 Novembre 96

ISSN : 1153 4451 - 210 FB - 7,5 $ Can - 9,5 FS
M 4413 - 69 - 32,00 F

32F

Tien
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
3615
VIRGIN
GAMES*
08 36 68 94 95*
CAPCOM
PlayStation

Tiens ! Le voisin a déjà acheté STAR GLADIATOR.

Entrez dans l'arène de la 3 D
avec Star Gladiator !
Star Gladiator, le dernier né de Capcom,
est un jeu de baston révolutionnaire :
entièrement en 3 D,
décors en mouvement perpétuel,
fluidité dans l'enchaînement
des coups exceptionnelle,
mapping de textures...
Plasma Combos, Plasma Reverses
ou Plasma Strikes,
tous les coups sont permis
pour éliminer Jane, Geroff,
Gamof et autres combattants.
Attention à ne pas vous y casser les dents !

PLAYER ONE est une publication
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. : 01 41 10 20 30. Fax : 01 46 04 80 57
08 36 68 77 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE
Internet : player@magnet.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Pierre VALLS
Rédacteur en chef : Laurent DEFRANCE (LdF)
Rédacteur en chef-adjoint : François TARRAIN.
Secrétaires de rédaction :
Nathalie ROY-REUILLER, Elizabeth LÊ, J-H. DERVEAUX.

Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chon), Douglas ALVES (Rod), Stéphane BURET (Bubu), François DANIEL (Wonder), Christophe DELPIERRE (Chris), Mahalia GARRAUD, Guillaume LASSALLE (El Didou), Stéphane FILET (Leflou), Christophe POTTER (Wolfen), Olivier RICHARD (Inoshiro), Reyda SEDDIKI, Sara SOUIBOUI (Magic Sam - responsable importation line), Ken TAKAKA (correspondant au Japon), Julien VAN DE STEENE (Milouse).
Traducteurs : Reyda SEDDIKI, Christophe et Yuko SOIKOT

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY
Infographistes : Gilles RENOULT, Wladimir MAGEOT (stagiaire).

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.
Assistante de fabrication : Agnès SEMPERE.
Photogravure : PTM.
Impression : SNPI.

PUBLICITÉ
Tél : 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing :
Pierre MICHAELIS
Chef de publicité : Delphine BRONN
Assistante marketing : Stéphane LEGENDRE
Minitel-Audiotel : Laurence CORBIER.

Service abonnement
B.I.L - BP 4, 60700 Sacy le Grand
Tél. : 03 44 69 26 26.

Service des ventes : PROMÉVENTE Laurie MONFOR.
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)
Contact : Pascal DYIN
Tél. vert : 08 00 19 84 57 ou terminal EB6

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B341 317 024
Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Christine BERNADET
Secrétariat : Valérie COURTOIS.

Commission paritaire n° 72 609 Distribution NMPP
Dépôt légal janvier 1996
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean Luc LUYSSEN
Illustration de couverture :
DBZ © 1995 Bird Studio/Shueisha/Toei Animation Co. Ltd.

Ce numéro comporte en supplément une réglette marque-page Crash Bandicoot et une planche Official Footballs Cards 97, déposées sur la une de couverture, et une planche de stickers Wipeout 2087, jetés à l'intérieur du magazine, ne pouvant être vendues séparément.

À QUI ÉCRIRE ?
Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex
Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Bubu.

DIFFUSION CONTRÔLE OJD 1995

ÉDITORIAL

Depuis le temps que l'on vous en parlait, il est enfin arrivé : Virtua Fighter 3, considéré, à juste titre, comme le plus beau jeu d'arcade du monde, est disponible en France (voir la rubrique Arcade). En y jouant, on se dit que les possesseurs de Saturn ont bien de la chance, car son adaptation sur la console Sega ne devrait, maintenant, plus tarder. Et comme un bonheur n'arrive jamais seul, Tomb Raider (test p. 85), le soft d'aventure/action en 3D dont l'une des originalités est de proposer une jolie héroïne, tombe à point nommé pour tous les amoureux du beau jeu.

Mais les aficionados de la PlayStation n'ont pas de raison d'être tristes : avec son rongeur australien, Sony s'est doté d'un jeu de plate-forme de première force. Crash Bandicoot constitue la seconde bonne nouvelle de ce mois de novembre (test p. 76).

Et les Nintendomaniaques ? Ils ne seront pas en reste et peuvent ressortir leur Super Nintendo. Donkey Kong Country 3 arrive et promet d'être encore plus riche en action et émotion que les précédents (en Stop Info). Et puis surtout un troisième jeu Nintendo 64 a fait son entrée dans le cercle des jeux de sport : Wave Race 64 propose de folles parties de jet-ski à deux, en écran splitté (voir Over The World). Du tout bon. Pour preuve, ce titre est celui sur lequel les testeurs de Player One craquent le plus... après leur travail ! Et puis, la période de Noël approche et les surprises ne vont pas manquer. Alors surveillez bien vos prochains Player One. En attendant, avec 3 super cadeaux dans ce numéro, on dirait que le Père Noël a décidé de prendre de l'avance cette année. Qui s'en plaindrait ?

La rédaction

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsoshin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

TOMB
RAIDER
Y'A PAS QUE LES
MECS QUI EN ONT
LARA FAIT DES RAVAGES
DANS LA PRESSE :
CONSOLES + : 97%
JOYPAD : 96%
PLAYSTATION MAG : 5/5
GEN 4 : 5/6
PC
CD
PlayStation
SEGA SATURN
EIDOS
CORE

69 NOVEMBRE

SOMMAIRE

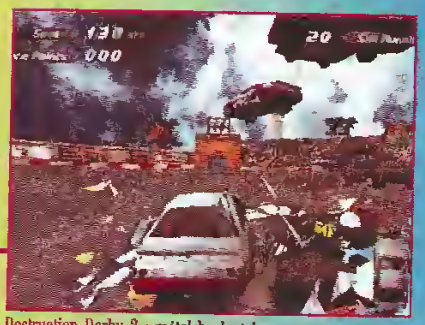
CONCOURS

MBK 98-99
3615 123
36 68 DBZ 163

C'est nouveau, c'est tout chaud : c'est votre rubrique ! Player One vous offre ces pages pour que vous puissiez nous parler de votre passion : le jeu vidéo.

10 Courrier

14 C'est arrivé près de chez toi

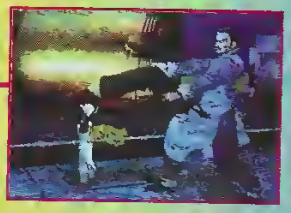


Destruction Derby 2 : métal hurlant !
Donkey Kong Country 3 : la suite d'un hit attendu.
Samourai Spirit : de la baston sur Neo Geo.

Mitch Richmond : le basketteur de la Dream Team nous rend visite.

16 Stop Info

34 Interview

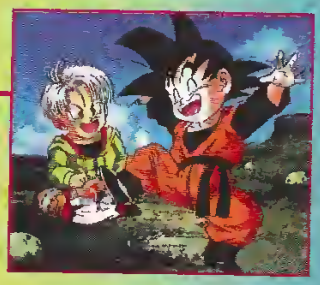


VF 3 : le plus beau jeu d'arcade du monde ! La suite des nouveaux jeux présentés au Jamma Show.

40 Arcade

Wave Race 64 : surfez sur les vagues. Senna : du kart de légende. Fatal Fury Real Bout : le plus complet des Fatal.

46 Over the World



Toute l'actualité « dragon-ballienne ». Le film, les jeux, et un reportage chez Toei, le studio de développement de DBZ.

62 Dossier DBZ

Tomb Raider : à tomber ? Crash Bandicoot : une star est née ! Star Gladiator : meilleur que Tekken 2 ? Soviet Strike : la guerre totale.

75 Tests

Crash Bandicoot : le héros de la PlayStation pose (presque) nu.

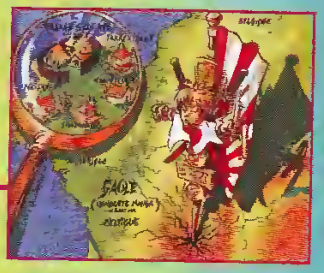
82 Poster

Des codes à la pelle, des cheats très choc, signés Bubu, prince de la bidouille.

130 Trucs en Vrac

Première partie de Time Commando. Suite et fin de Blazing Dragons.

136 Plans et Astuces



Ciné, BD, OAV, musique... Il y a une vie après le jeu vidéo. Ce mois-ci, Asterix, Black & Mortimer... la BD européenne résiste à l'envahisseur manga.

150 Zoom

ABONNEMENT PAGE 161

160 Petites Annonces

Elles reviennent en force après plus de 3 ans d'absence. La solution pour vendre, échanger, acheter vos jeux et vos consoles.

EN 3-D NBA JAM S'APPELLE EXTREME !

NOUVEAU MOTEUR 3-D,
ANGLES DE CAMÉRA MULTIPLES
EFFETS DE ZOOM ET MOTION CAPTURES.

NBA JAM™ EXTREME

DES CENTAINES DE DUNKS
DE SLAMS ET D'ASTUCES
DÉLIRANTS

170 JOUEURS DANS 29 ÉQUIPES DE LA NBA

OFFICIAL LICENSED PRODUCT NBA

TRUCS & ASTUCES OFFICIELS
AU 36-15 ACCLAIM*

Acclaim entertainment

SKYROCK

PlayStation

SEGA SATURN

GAGNE
UN JEU PAR JOUR AU
08 36 68 10 25**

NBA PROPERTIES, INC. • © 1996 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

GAME BOY
Le jeu au choix
99 F

Game Boy

Mario picross
Alien 3
Aventure of lolo
Stargate
True lies
Alleyway
Asteroids
Cantipede
Legend of zelda
WWF superstars 1
WWF superstars 2
Classic Golf
Cut Throat island
Terminator 2
Godzilla
Pac panic
Golf
Kid icarus
King of ring
Qix
Riddick Bowe boxing
Space invaders
Return of the jedi
Q bart
PGA european tour
Monster max
Killer instinct
WWF raw
Deefender joust
Galaxiso 2
Battle toads
Megaman 3
DR Mario
Mis Pacman
Pinball
Spanish
Supper battletank

PSX

NBA Jam
Jumping Flash
Warhawk
Street fighter the movie

PLAYSTATION
Le jeu au choix
149 F

Super Nintendo
Le jeu au choix
149 F

MEGADRIVE

Pac panic
Dino dini soccer
Bob
Jemas pond 3
Zool
Shaq Fu
Rise of the robots
Ristar
Sparkster
Toy's Story 249 F

Game Gear

Marco's Magic Football
John maddan 95
Columns
Devilish
Fantasy Zone
Smash TV
Chakan
Georges foreman
NFL quaterback
Solitaire Poker
Popils
Slider
Psychic world
Shinobi
Woody Pop
Power strike 2
Factory Panic
Klax

Super Nintendo

Clayfighter 2
Porky pig
Super bomberman 2
Syndicate
Mario is missing
Fun and games
Killer instinct
Shaq Fu
Dinossurs
The brainies
Star wing
Crash dummies
Black hawk
Warpspeed

Manette Snes
Power 100
69 F

Manette Snes
Champ Spécial Voiture
79 F

Manette Mégadrive
Logic
69 F

MEGADRIVE
Le jeu au choix
129 F

Manette Mégadrive
Power 6
69 F

Manette Mégadrive
Logic
69 F

AUX FRONTIERES DU REEL

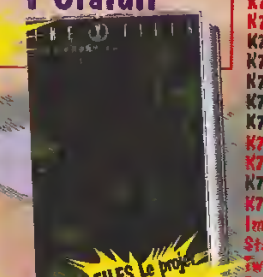
POSTER X FILES 6 Modèles différents 90 x 60 Cm	
Le poster au choix P1 P2 P3 P4 P5 P6	40 F
les 3 posters au choix	99 F
Le classeur X files	99 F
Trading Cards US Season 2 le sachet	10 F
Trading Cards US Season 2 le boîte	324 F
Trading Cards US Season 3 le sachet	15 F
5 Sachets achetés 1 Gratuit	
Trading Cards US Season 3 le boîte	432 F
Pour tout achat d'une boîte X files un poster X files de votre choix GRATUIT	
Tee shirt XL 3 Modèles différents	
Le tee shirt au choix	129 F
Les 3 tees shirts	297 F
K7 Vidéo Le dossier secret	145 F
K7 Vidéo TOOMS	145 F
K7 Vidéo L'enlèvement	145 F
K7 Vidéo LE PROJET (Inédit)	**145 F**
Roman X Files Les gobelins (Inédit)	25 F
Roman X Files Tornade (Inédit)	25 F
Roman X Files Point Zéro (Inédit)	25 F
Le Guide officiel	89 F
Roman Aux frontières du réel	
Roman N°1 Nous ne sommes pas seuls	18 F
Roman N°2 Quand vient la nuit...	18 F
Roman N°3 Parole de singe	18 F
Roman N°4 Compressions	18 F

X Files Season 3 à l'unité
Les collectionneurs vont être comblés

72 Cartes communes non marquées	2 F la carte
72 Cartes communes marquées	5 F la carte
6 Etched foil Cards	25 F la carte
I1 One player again	
I2 Falling	
I3 Home of the brave Part One	
I4 Home of the brave Part Two	
I5 Thin Air	
I6 Night Lights	
2 Paranormal finest chromium Cards	50 F la carte
X3PF 1 Episode 3X04	
X3PF 2 Episode 3X10	
2 Holograms	50 F la carte
X1 Fox Mulder	
X2 Agents Scully and Mulder	

INDEPENDANCE DAY
Le Sachet 17 F
5 Achetés 1 Gratuit

Classeur X files
99 F



X-FILES Le projet
Inédit
145 F

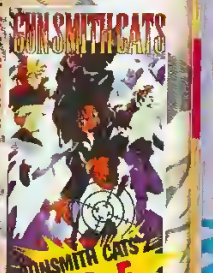
Romans
18 F

K7 Vidéo SECAM

NEW 3 x 3 yeux	2 Vol	135 F
NEW Albator Galaxy Express		135 F
Armitage 3	4 Vol	115 F
NEW Bubblegum Crisis	5 Vol	115 F
NEW Burn Up		139 F
NEW Cutey Honey (Int -16 ans)		139 F
Dancougar		149 F
NEW El Hazard	2 Vol	139 F
NEW GUNSMITH CATS	2 Vol	139 F
NEW Golden boy	2 Vol	139 F
NEW Genocyber		139 F
NEW Guyver	5 Vol	115 F
Kishin Heidan	4 Vol	115 F
Kojiro	4 Vol	135 F
NEW Kojiro Le film		135 F
Lamu		130 F
NEW Le chateau de cagliostro (LUPIN)		139 F
NEW Lodoss V.Française	2 Vol	139 F
Maneuse 2	2 Vol	139 F
Macross Plus	2 Vol	115 F
Monster City		139 F
NEW Moonlight la pierre de lune		139 F
Ninja Scroll		135 F
Orange road	2 Vol	115 F
Patlabor	2 Vol	115 F
Porco Rosso		139 F
NEW Rhea Gallifrey		110 F
Salamander		110 F
NEW Tokyo Babylone		139 F
NEW Vidéo Girl Ai	2 Vol	110 F
Voma les ténèbres		115 F

Nombreux autres titres disponibles
Tous les prix de nos articles sont unitaires

GOLDEN BOY 2
139 F

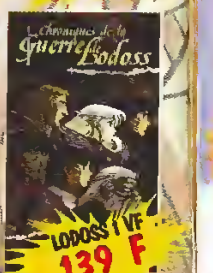


GUNSMITH CATS
139 F

K7 Vidéo SECAM
VersionFrançaise intégrale

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

K7 Shin Angel N° 1		139 F
K7 Shin Angel N° 2 à 5	NEW	119 F
K7 Esclaves et soumises		69 F
K7 Fantasmes Charnels		69 F
K7 L'odyssée du plaisir		69 F
K7 Possessions diaboliques		69 F
K7 Mission extrême	NEW	129 F
K7 La poupée du vice	NEW	129 F
K7 Urotsukidoji I		135 F
K7 Urotsukidoji II		135 F
K7 Urotsukidoji III N° 1		135 F
K7 Urotsukidoji III N° 2		135 F
K7 Urotsukidoji III N° 3		135 F
K7 Urotsukidoji III N° 4		135 F
K7 Anges des Ténèbres	NEW 3 Vol	135 F
K7 Twin Dolls	2 Vol	135 F
K7 Magical Twilight	NEW 3 Vol	135 F
Imma Yoja	NEW 2 Vol	129 F
Stainless Night	NEW	129 F
Twin Angel	NEW 2 Vol	135 F
Parade Parade	NEW	135 F
Venus 5	NEW	135 F



LODOSS 1 VF
139 F

EL HAZARD 2
139 F

LUPIN
139 F

VIDEO GIRL AI
110 F

CUTEY HONEY
139 F

AMICROPUCE Tél 01.69.21.84.84
AMICROPUCE Tours
AMICROPUCE Orléans
SUNSET VIDEO Annecy le vieux
ESPACE MULTI VIDEO Aubenas
WARP ZONE Rouen
GAME PLAY Villemandeur
VIDEO SHOP St Genest Lerpt
CYBER SAVOIE Rumilly
FUTUR'S GAMES Arpajon
YATSU GAMES Bruney
FSC DIFFUSION Fort de France
UJIN KEN Carpentras
ORIGINAL GAMES Dunkerque
SPEED VIDEO Blagnac
VIDEOGAMES Chateauroux
TIPS GAMES Bordeaux
MEGABITS Dôle
JUSSERANDOT Clermont Ferrand
ENIGME DU TEMPS Bastia
BEST VIDEO Eaubonne
Les coordonnées complètes de vos relais AMICROPUCE dans le 3615 CROPUCE
Figurines 40 Cm 149 F/ fig
Coffret N° 1
Coffret N° 2
Coffret N° 3
Coffret N° 4
Coffret N° 5
Coffret N° 6
Coffret N° 7
Coffret N° 8
Coffret N° 9
Coffret N° 10
Coffret N° 11
Coffret N° 12
Coffret N° 13
Coffret N° 14
Coffret N° 15
20 Coffrets différents N° 16 - 18 - 19 - 20 disponibles le 15/11/96
6 figurines de 5cm dans chaque coffret
79 F le coffret
Coffret N° 17
Coffret N°22
4 Super guerriers + 1 tirette de combat
89 F
4 Blister billes Super Guerriers
6 figurines de 5cm dans chaque coffret
N°1 12 billes + 1 Calot + 6 figurines
N°2 6 Calot + 1 boulet + 1 figurine
N°3 3 Bilook + 1 figurine
N°4 12 Billes + 6 Calots + 1 boulet + 1 figurine
Blister N° 1 89 F
Blister N° 2 69 F
Blister N° 3 69 F
Blister N° 4 89 F
Figurines Super Guerriers Articulées
69 F/fig
G 1 Son Goten
G 2 Trunks
G 3 Son Gohan SG
G 4 Végéta
G 5 Janemba
G 6 Goku Ultra
G 7 Gotenks
G 8 Gotenks
G 9 Tapion
G 10 Minoshiya
G 11 Hirutendagan
G 12 Klilyn
G 13 Videl
G 14 MaginBoo
G 15 Govita
G 16 Raditau
G 17 Freeza
G 18 Broly
G 19 Piccolo
G 20 Govita
Super Guerriers 20 Cm Articulés
69 F/ fig
DRAGON BALL Z LE FILM
ENFIN DISPONIBLE ! K7 GOZITA & TAPION En version Française
149 F
Goodies DRAGON BALL Z
Trading DBGT le sachet 30 F
20 DBZ Cartes Trading différentes Série 1 20 F
Sachet de 35 PP cards ancienne série 45 F
Sachet de 35 Cartes 3 dimensions 120 F
40 Power Level 13 dont 2 brillantes 100 F
40 Power Level 17 dont 2 brillantes 120 F
40 Power Level 18 dont 2 brillantes 200 F
38 Cardass N° 27 dont 2 brillantes 200 F
38 Cardass N° 28 dont 2 brillantes 200 F
la boîte de 200 Power level 13 300 F
100 Cardass collector ancienne série 250 F
100 Characters collector ancienne série 250 F
100 Minicartes collector ancienne série 250 F
Casquette 35 F
Figurine San gokou à peindre 59 F
Marque page (Shiru) 5 F
K7 Vidéo Version Originale PAL
TAPION 79 F
3615 CROPUCE
3615 XFILE
BON DE COMMANDE à envoyer à AMICROPUCE BP 33 91201 Athis Mons Cedex
Désignation de l'article
Prix
Participation aux frais de port et d'emballage
C1196 P1196
Total à payer
Nom
Prénom
Adresse
Tél
Code Postal
Ville
Frais de port et d'emballage
Envoi Colissimo 35 F
Chronopost France Métrop 70 F
DOM TOM 65 F
Autres Destinations 80 F
Contre remboursement +45 F
Modalités de règlement
Chèque à AMICROPUCE
Carte bancaire
Mandat lettre
Contre remboursement
Carte bancaire 16 Numéros
N°
Expire à fin : /
Signature des parents pour les mineurs
Votre N° de téléphone pour vous joindre en cas de rupture d'un article

Courrier

« Allo, la terre ? Ici Station Sam Player. Nous avons été attaqués par une vague de courrier des lecteurs. Mayday ! Demandons du renfort d'urgence. Les agresseurs ont posé comme ultimatum la sortie de la console Nintendo 64 avant Noël ! » Pour tout vous dire, ce scénario-catastrophe est proche de la réalité. Heureusement, j'ai aussi reçu quelques courriers fournis en questions existentielles. Telle la lettre du mois, qui aboutit à une question essentielle : quelle notation dans les tests de *PO* ? Alors pour le mois prochain, donnez-moi votre avis. Et continuez à envoyer des dessins originaux et en couleur ! (non pliés et signés au dos !)

Sam Player

Le paddle vendu avec Nights est compatible avec les autres jeux Saturn, d'accord. Mais si je joue à Sega Rally par exemple, puis-je diriger ma voiture avec le paddle analogique, et si oui, est-ce un plus ?

Jean-Philippe

Le paddle analogique de Sega est reconnu comme étant le volant Sega par les jeux qui l'acceptent, comme Daytona USA et Sega Rally. Tu peux donc te servir du paddle analogique avec ce dernier, mais je te le déconseille, car ce pad est si petit en comparaison d'un volant que les voitures en deviennent incontrôlables.

Warcraft II est-il prévu sur PlayStation ? Si oui, pour quand ? Si non, d'autres jeux de ce genre sont-ils prévus sur la Sony ?

Little Goku

Cet excellent jeu de stratégie qui existe actuellement sur PC n'a pas été annoncé sur PlayStation. En revanche, Command and Conquer, son concurrent direct toujours sur PC, devrait, lui, débarquer cette année sur les 32 bits.

Dans le PO n° 67, on pouvait voir, dans les pubs des magasins de vente par correspondance, que la Nintendo 64 serait bientôt disponible en import. Et dans le PO n° 68, on ne trouve plus aucune trace de celle-ci. Peux-tu m'expliquer pourquoi ?

Un Nintendomaniaque

Nintendo a tout simplement menacé de procès tous les revendeurs qui tenteraient de distribuer des Nintendo 64 en import. Si la société nippone n'a pas le droit d'empêcher n'importe quel joueur d'importer une console pour lui-même, elle peut s'opposer aux importateurs parallèles. Nintendo est en effet le distributeur exclusif de ses consoles en France, et n'a pas hésité à le revendiquer sur cette affaire. Le géant japonais voit d'un très mauvais oeil ces « petits » français qui osent jouer avec leur matériel sans leur autorisation...

Aura-t-on dans un futur proche des CD de jeu compatible Saturn et PlayStation, comme c'est le cas de jeux Mac/PC, afin de faire baisser les coûts de production ?

Warblade

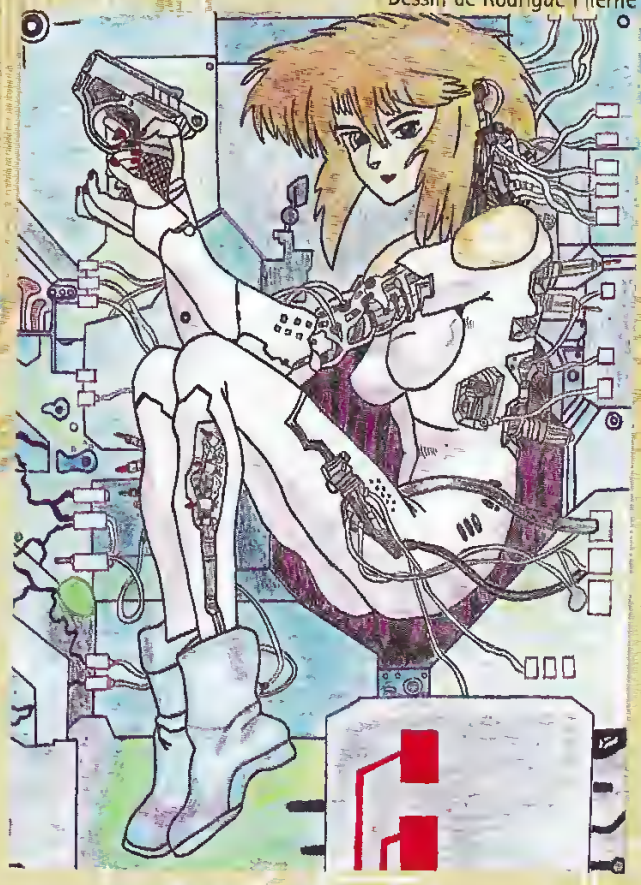
Je ne pense pas que cela soit techniquement possible, à cause notamment des protections contre la copie de ces CD. Et même si c'était le cas, je ne suis pas sûr que cela puisse être particulièrement rentable, puisque les boîtes et documentations devraient de toute façon être différents.

Pourquoi voit-on des images de Tekken 2 dans le clip d'ABC pour Kasser de Peter Kitch ? Sony serait-il trop pauvre pour faire des pubs de jeu ?

Warblade

Non, ce n'est pas de la pub déguisée. Peter Kitch aime les jeux vidéo, et en particulier Tekken 2 et WipEout. Il porte d'ailleurs souvent un tee-shirt à l'effigie de celui-ci.

Dessin de Rodrigue Pilerne



Dessin de Nancy B.

Pourriez-vous faire un dossier Internet à l'occasion de la sortie du Sega Saturn Net Link ?

Warblade

Si Sega daigne enfin sortir son extension Internet, il n'y a pas de problème !

Amazing Studio prendrait-il exemple sur la tactique de Nintendo avec sa 64 bits pour la sortie de Heart of Darkness ?

Warblade

Tiens, je l'avais complètement oublié ce jeu ! Ben oui, c'est vrai ça, où est-il passé !? Aux dernières nouvelles, il doit sortir tout d'abord sur Saturn... mais quand ? Il a déjà plus d'un an de retard ce qui, à côté de la Nintendo 64, le place en bonne position pour la palme de la plus grosse « moquerie » vis-à-vis des joueurs.

« PO est le seul qui ne nous prend pas pour des débiles. »

Afin de lever le doute, pourrais-tu publier les photos du mariage de Lole et Caliméro, car personnellement je crois plus à un poisson d'Octobre ou à un coup des Slayers One.

Warblade

Bientôt en cassette : « Lole et Caliméro ». Un documentaire passionnant ! Une heure de suspense et de bonne humeur en compagnie des... Hummm... désolé. Sérieusement, on a eu beau le lui demander jusqu'au dernier moment, Lole nous a assuré que ce n'était pas un canular.

La lettre du mois

Au fil des années, *PO* n'a cessé de s'améliorer. Cette année encore, la rentrée nous réserve d'agréables surprises : relookage de certaines rubriques, retour d'une page musique, nouvel emplacement pour les Slayers, etc. Votre mag est actuellement quasiment parfait. Quasiment, car subsiste encore et toujours ce problème de notes. Tu ne dois plus en pouvoir de recevoir des lettres à ce sujet, mais tant pis, je vais te donner mon avis.

Une des principales qualités de *PO* est son objectivité. Après avoir lu un test, on connaît pratiquement tout d'un jeu, autant ses défauts que ses qualités et on voit en gros s'il mérite ou non qu'on l'achète. De plus, (non, je ne passe pas de pommade) *PO* est à ma connaissance le seul magazine dont la rédaction n'est pas composée de débiles et le seul aussi qui ne nous prend pas pour les débiles. Or, cette objectivité que l'on trouve dans les textes, on ne la retrouve plus dans les notes depuis quelques temps, en gros depuis l'apparition des 32 bits. D'accord, il y a beaucoup de jeux « flashy » comme vous dites. D'accord, il y a de très bons jeux, mais quand même : actuellement, il existe trois catégories de jeux dans *PO* : les mauvais qui ont moins de 80 %, les bons qui ont entre 80 et 90 % et les très bons qui ont plus de 90 %. C'est vraiment dommage d'utiliser une échelle de 0 à 100 alors qu'en gros on pourrait s'en sortir avec 3 chiffres (1,2,3) pour classer les jeux. En fait, les notes ne servent presque plus à rien si ce n'est à casser les grosses daubes. Pour moi, 15/20 est une bonne note. Cela correspond à 75 %, or je ne risquerai pas d'acheter un jeu qui a eu 75 % dans PO. Voilà, je trouve tout ceci dommage, car vraiment vous faites un super boulot et votre mag est sincèrement excellent.

Maintenant, j'aimerais te poser quelques questions :

1) Que peut-on faire pour que les adaptations de Fade to Black et Resident Evil sur Saturn soient identiques aux versions PlayStation et que le carnage n'ait pas lieu comme avec Road Rash ou WipEout ?

2) Malgré son très bon test, Bubu a omis de préciser si dans Virtua Cop les trois niveaux étaient sélectionnables au départ comme en arcade. Alors ?

3) Est-il possible de venir à la rédac se recueillir sur feu le bureau de notre bien-aimé Iggy ?

4) Comment ce gringalet de Wolfen fait-il pour rester réfractaire à Mario 64 ?

Jean-Philippe

Je te remercie pour tous tes compliments. Je dois avouer que tes critiques sont assez bien vues aussi. Même si je ne partage pas ton avis lorsque tu dis que les notes de PO se regroupent en trois catégories, tu as en effet raison de constater que la moyenne des jeux n'est pas à 50 % mais bien au-dessus.

Ce qui m'intéresse surtout dans ta lettre, c'est que tu fais la conversion entre une note en % et une note sur 20. Implicitement, tu me dis donc que tu préférerais trouver des notes sur 20 dans PO. Alors, j'en profite pour lancer un appel à tous les lecteurs : qu'en pensez-vous ? Êtes-vous partisan d'une note en pourcentage ou une note sur 20 ? En attendant que l'on tire au clair cette interrogation, je déconseille à tous de convertir les notes en % sur 20. Leur signification ne correspondrait pas à ce qu'a voulu dire le testeur. Car même si les notes se concentrent beaucoup en haut de l'échelle, il faut savoir que la différence entre un jeu noté 92 % et un autre 87 % est notable. Nous savons très bien qu'une barrière psychologique se situe à 90 %, et qu'une note de 89 % traduit souvent une légère mise en garde. Le principal est que le courant passe entre le testeur et le lecteur. Mais si on peut améliorer les choses, nous le ferons.

Voici, pour finir, les réponses à tes questions :

1) Rien, si ce n'est prier très fort. À moins que tu n'aies une astuce à filer au programmeur !

2) Oui.

3) Tu peux toujours essayer, mais je doute fort que LdF, qui occupe les lieux depuis bientôt un an, te laisse faire.

4) Alors là, si tu veux lui poser la question, je te déconseille carrément de venir traîner dans les parages les nuits de pleine lune !

Sam

J'ai lu dans un autre mag que la Nintendo 64 est vendue sans câble vidéo. Est-ce qu'elle est vendue avec un câble identique à la PlayStation, c'est-à-dire de moins bonne qualité que celui vendu séparément ?

Jeff

Je ne sais pas d'où tu sors cette info foireuse... La N64 est vendue avec un câble Cinch, comme la PlayStation, mais cela n'a rien de scandaleux puisque c'est le standard au Japon !
Cela a également toujours été le cas de la Super Famicom (la Super Nintendo au Japon). Les Japonais n'ont même pas de prise péritel derrière leur télé. Alors pas d'inquiétude inutile.

Je ne comprends pas votre système de note globale. Je prends le jeu Tunnel B1, par exemple. Il a d'excellentes notes en graphisme, animation, son, et jouabilité, or vous ne lui mettez que 89% au lieu de 95% (j'ai additionné les notes de graphisme, animation, son, jouabilité, et j'ai divisé par quatre).
Alors, comment procédez-vous ?

Scorpion

Comme je l'ai déjà dit il n'y a pas si longtemps, la note globale est une note d'intérêt, soit en aucun cas une moyenne. Tunnel B1 ayant une durée de vie un peu limite, il n'a pas passé la barre des 90 %...

Dessin de Thierry Bonnaud

La 32X sera-t-elle concurrente alliée de la Saturn, ou, en un mot, a-t-elle de l'avenir ?

Alex

Alex, je décode vaguement ta question, du moins sa deuxième partie. Mais je me demande combien de mois ta lettre a mis pour me parvenir. La 32X appartient définitivement au passé, et d'avenir, elle n'en a jamais eu. Extension bâtarde par excellence, la 32X n'a eu qu'un éphémère succès aux Etats-Unis, pays de la déraison.

Si je joue à Sega Rally, est-ce que je peux diriger ma voiture avec le paddle analogique ?

Pour quelles raisons tous les jeux de voitures de la PlayStation ne possèdent-ils pas de mode Deux joueurs en écran splitté ? Est-ce trop difficile pour la console ?

Benji

Les problèmes techniques qui se posent lors de l'affichage de deux écrans de jeu au lieu d'un seul est le même sur PlayStation que sur les autres consoles. C'est plus difficile, mais avec quelques concessions, c'est tout à fait possible. La présence du câble de liaison sur PlayStation a donné un prétexte aux éditeurs pour ne pas inclure dans leurs jeux de mode Deux joueurs sur un même écran. C'est dommage, mais ces deux derniers mois nous redonnent un peu d'espoir en la matière, avec la sortie d'Andretti Racing, Penny Racer, et Street Racer, ce dernier permettant à huit joueurs de s'affronter sur un seul écran !

Dessin de Franck Vitry

Pourquoi Sony se sépare-t-il de Psygnosis, qui fait de bons jeux comme Formula One ou WipEout 2097 ?

Fredo

S'il fallait essayer de justifier de manière rationnelle toutes les décisions de Sony, on en sortirait pas... Je suis méchant. Sony va gagner quelques millions dans l'opération, c'est de leur point de vue le bon côté. Le mauvais point pour eux, c'est qu'ils risquent de perdre l'un des meilleurs développeurs pour la PlayStation. Sony peut-il se permettre de vendre ses atouts ? Le constructeur Nippon a répondu par l'affirmative...

J'ai acheté une PlayStation il y a une semaine. J'en suis très satisfaite. Était-ce une erreur de l'avoir achetée ? N'aurais-je pas dû attendre l'arrivée de la Nintendo 64 ?

Super Vegeta

La réponse est dans la question : tu es satisfaite de ta console et tu doutes encore de ton achat ! Quelque chose m'échappe. Si c'est l'avenir qui t'inquiète, n'oublie pas que toute console sera un jour supplantée par une autre. Si ça peut te remettre un peu en confiance, pense que tu auras des jeux à te mettre sous la dent dans les six prochains mois, toi...

À quoi sert la memory card de la Nintendo 64 puisque les sauvegardes sont dans les cartouches ?

Nintendo Man

Le fait qu'une cartouche possède sa propre sauvegarde accroît son coût. Dans un souci d'intégration, Nintendo a mis un dispositif de sauvegarde dans ses trois premières cartouches. À l'avenir, les éditeurs pourront avoir le choix de squatter ou non une memory card. Celle-ci a d'ailleurs aussi comme fonction de copier des données que l'on peut embarquer chez un ami. C'est le cas par exemple avec Wave Race 64, qui permet de mettre sur memory card les réglages de son scooter et de pouvoir ainsi les retrouver lors d'une partie à deux sur une autre console. C'est un peu tordu, mais il y aura sûrement des applications plus convaincantes pour ce système.

J'ai regardé Cyber Culture

sur Canal+ pour la première fois le samedi 28 septembre vers 13h30 et ça parlait de l'arcade au Japon... Et j'ai été surpris après un quart d'heure d'émission d'entendre dire que certains Japonais cherchaient déjà à vendre leur N 64 par manque de jeux !

Hafed

« Grandeur et décadence » : telle est la devise des médias français. Depuis de longues années, elle sert de règle à un petit jeu médiatique très malsain. Je m'explique : en France, on aime bien encenser quelque chose ou quelqu'un. Une fois que la côte de la personne ou de la chose est à son apogée, on prend alors un malin plaisir à la descendre en flamme par tous les moyens. Du coup, un petit fait sans signification est souvent repris, amplifié, puis interprété. Nintendo a le vent en poupe après avoir démontré qu'il savait encore faire les meilleurs jeux, qui de surcroît, exploitent la plus puissante des consoles. Alors, tout le monde se laisse un peu aller à critiquer le constructeur pour un oui ou pour un non. Il faut dire que voir Nintendo se casser la figure aurait de quoi faire sensation. Or la « sensation », c'est bien connu, ça fait vendre... Ceci dit, *Cyber Culture* est loin d'être une mauvaise émission. Quant aux consoles Nintendo, elles n'ont toujours eu que très peu de jeux à leur lancement.

« Un dossier de douze pages sur Mario 64 ? Non mais, ça va pas les mecs !

Que faut-il croire :

je vois sur la couv d'autres mags que la N64 sort en novembre, sur un autre à Noël, et sur encore un autre en février. Je ne sais plus où donner de la tête.

Super Mario Tarte

Chaque moi, je reçois tout un tas de lettres de lecteurs me posant des questions sur toutes sortes de rumeurs infondées qu'ils ont pu lire par ailleurs. D'un côté, cela m'énerve un peu de voir défiler toutes les bêtises de la presse console dans le courrier que je reçois. Mais d'un autre, je suis aussi flatté que dans le doute, les lecteurs m'interrogent. Ce petit message perso passé (j'ai le droit d'abord, moi aussi je lis PO !), je réponds tout de même à ta question (!) en confirmant la date officielle de Nintendo pour le lancement de sa 64 bits en France, que nous avons déjà publié le mois dernier : 1er mars 1997.

Dans le test

de Tekken 2, Chris a mis 97 % à ce dernier. Mais on a tout de même l'impression qu'il y a quelque chose qui le dérange ou d'une certaine manière lui gâche le jeu, mais qu'il s'est senti obligé de lui mettre une excellente note.

Baptiste

Je laisse le soin de répondre au principal intéressé :
« C'est avec un plaisir non feint que j'ai lu ta lettre, ... Ta réflexion est excellente mais permets-moi de te signaler que la réponse à ta question se trouve, en plusieurs parties, disséminée dans mon test. Tekken 2 a reçu l'excellente note de 97 % pour une simple et bonne raison : il est techniquement impressionnant, et se place comme le meilleur jeu de baston sorti en France sur PlayStation. La réserve que j'émets, en ne donnant « que » 90 % de Player Fun, note personnelle, concerne la jouabilité de ce titre. Après avoir joué à Tobal, VF 2 et, maintenant en arcade, à VF 3, je trouve que Tekken 2 souffre de quelques petits défauts, que je décris dans mon test en long, en large et en travers. C'est une simple question de feeling. »

Si vous n'avez

toujours pas retrouvé la casquette de Mario dans SM64, sachez qu'elle se trouve entre les pattes de l'aigle dans le monde du désert.

Nintendo Man

C'est gentil de nous venir en aide, mais notre Mario a retrouvé sa casquette, qui se trouvait dans un monde enneigé. C'est Le Flou qui a finalement réussi à exploser le bonhomme de neige qui s'en était emparé. C'est bien fait, on ne vole pas la casquette de Mario sans rester impuni.

Douze pages sur

Mario 64, ça va pas les mecs !? C'est vrai qu'il a l'air très alléchant, mais après je ne vois que quatre pages sur Formula One et une demi sur Final Fantasy VII. En tant que possesseur de PlayStation, je me sens lésé. Si c'est ça, le jour de la sortie de la N64 en France, vous ferez un dossier de 64 pages.

Nicolas

C'était dix pages et non douze, et nous avons refait quatre pages d'interview sur Formula One le mois suivant. Mais ne chipotons pas... et penchons-nous sur la raison qui te pousse à te plaindre. Tu te dis lésé « en tant que possesseur de PlayStation ». J'en conclus que si Mario 64 avait été un jeu PlayStation, tu n'aurais sûrement rien trouvé à redire. Serais-tu jaloux par hasard ? Pense donc à tous les possesseurs de 16 bits qui ont vu les pages de *Player One* envahies de jeux PlayStation il y a un peu plus d'un an. Tu verras alors que tout cela tient à une sorte d'attachement sentimental à ta console, ce qui en soit est un peu absurde (ce n'est qu'une boîte pleine de composants électroniques). Player One suit l'actualité, et si l'on essaie de contenter le plus de gens possible, on ne va quand même pas soudoyer les éditeurs pour sortir des jeux uniquement sur la console la plus possédée par nos lecteurs (la loi du « Consolomat » !). Heureusement d'ailleurs, sinon on en serait encore à jouer sur des consoles 8 bits... Alors soyons fair-play : l'existence de Mario 64 ne nuit en rien à la qualité des jeux sur PlayStation et Saturn. Au contraire : lorsqu'un excellent jeu sort sur une console concurrente de la tienne, réjouis-toi car cela motive les développeurs pour faire mieux sur ta machine ! Peut-être que, grâce à ce Mario 64, dans un an, tu auras un mega jeu de plate-forme sur PlayStation.

Dessin de Victor Vale

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

C'EST NOUVEAU, C'EST TOUT CHAUD ET C'EST TA RUBRIQUE ! DÉSORMAIS PLAYER ONE T'OFFRE CES PAGES POUR QUE TU NOUS PARLES DE TA PASSION : LE JEU VIDÉO.

MODE D'EMPLOI

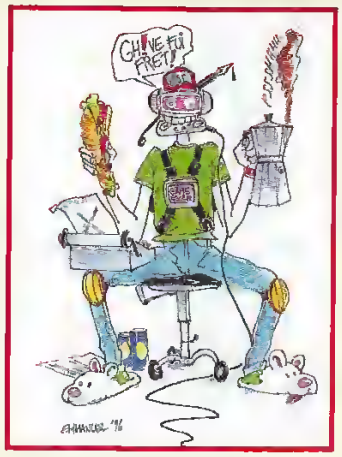
Tu prépares un exposé pour ta classe sur les risques d'épilepsie ou l'histoire de la PlayStation ? Tu as créé une association, un club d'échanges, organisé un concours de jeux vidéo ? Un salon sur les mangas ou les jeux vidéo s'est tenu dans ta région ? Tu es responsable d'un fanzine ?

Bref, tu œuvres (comme nous) pour que les jeux vidéo soient connus et reconnus. Fais-nous part de ton expérience, informe-nous de tes projets en nous envoyant textes, photos, dessins qui illustrent ta passion pour ce nouveau loisir.

Je serai toujours là pour répondre à tes questions et pour t'aider (dans la mesure du possible) à faire vivre tes projets.

Mahalia
la rousse

J'attends vos commentaires au sujet de cette nouvelle rubrique qui, je vous le rappelle, est la vôtre.
Elle a besoin de votre aide pour exister.
Alors écrivez-moi à :
Player One,
Mahalia la rousse,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.



DEVENIR TESTEUR DE JEUX VIDÉO

Vous êtes nombreux à nous écrire, comme Serge ou Mad Peter, pour nous demander comment on devient testeur de jeux vidéo.

Il y a trois sortes de professionnels :
1/ Ceux qui, chez les développeurs, testent les jeux pour mettre à jour les quelques imperfections, perfectibles, des softs au niveau de la jouabilité ou de l'action.
2/ Ceux qui, sur les hot-lines, explorent les jeux de fond en comble pour répondre à vos questions.
3/ Enfin, ceux qui travaillent pour les magazines spécialisés. Pour réussir dans cette catégorie, il faut réunir trois qualités essentielles : savoir jouer, être passionné (indispensable lorsque l'on reçoit un jeu à tester à 18 heures et qu'on doit rendre l'article le lendemain, à 9 heures !) et avoir une bonne plume. Les unes ne vont pas sans les autres : il faut savoir décrire un soft sans pour autant réécrire la notice, donner son avis tout en restant objectif, et ajouter la petite touche personnelle qui donne vie à un papier.

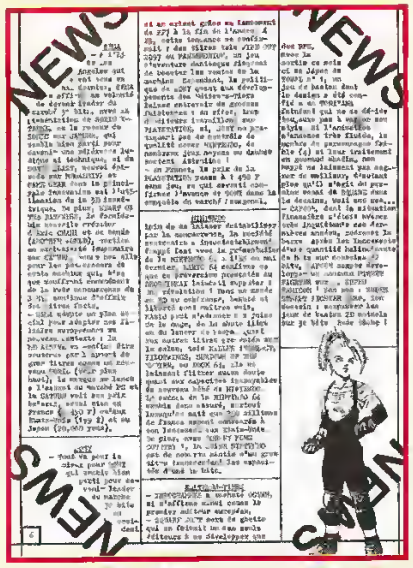
FANZINE

Mad Peter a choisi une bonne stratégie : il a créé un fanzine sur les jeux vidéo et l'a envoyé à des journaux afin de prendre conseil et se faire remarquer.
C'est en effet une excellente solution que d'envoyer des articles, des tests des reportages, bref tout ce que vous pouvez, afin de montrer ce dont vous êtes capables. Avant de travailler pour Player One, Bubu, Milouse et Steph le Flou se sont faits connaître en envoyant leur fanzine « Super Nes-Pas ». Leur talent et leurs bonnes bouilles ont attendri Goombas, rédac chef d'Ultra Player. Après quelques essais concluants, ils ont rejoint l'équipe de testeurs.

Mais autant vous prévenir, la volonté et la persévérance seront vos véritables alliées ; il y a beaucoup de demandes pour peu d'élus. C'est qu'il faut en écrire des tests pour vivre « normalement » de sa passion ! Amusant au début, le test de jeux devient ensuite un travail à part entière.

PREMIÈRES FOIS

Ce mois-ci, Mad Peter nous a envoyé le premier numéro de son fanzine. On y trouve des news sur les jeux vidéo, le cinéma, la bande dessinée, une revue de presse et un dossier sur Nintendo.
À la lecture de ton « œuvre », Mad, on voit tout de suite que tu es très bien informé, que tu lis la presse spécialisée, au point de la critiquer (à ce propos, Wolfen est toujours rouge de colère !). Tes dossiers sont complets et clairs. Le seul défaut vient de la maquette (ou mise en page). Si tu as bien compris le système de présentation d'un article (titre, chapô...), il y a encore beaucoup trop de texte — ce qui peut vite devenir rébarbatif pour le lecteur. D'autant plus que, petits moyens obligent, tes pages sont en noir et blanc. Tu devrais donc peut-être faire un choix dans tes sujets, et en passer moins, ou raccourcir un peu tes papiers.
Ambroise vient lui aussi de sortir un fanzine, « World Playing Federation ». Ambroise, si tu veux publier des images de jeux parues dans des magazines, ce n'est pas un problème car elles sont libres de



Le fanzine de Mad Peter : intéressant, mais trop chargé en texte.

Bien entendu ces personnes ne savent pas ce qu'est un paddle, un scrolling et je n'ose imaginer ce qu'évoque pour eux le mot « bits »... Pour étayer ton exposé, je le renvoie au dossier paru dans PO n° 28 (février 1993), « Les jeux vidéo sont-ils dangereux ? ». Tu y trouveras une interview de Jack Lang, alors ministre de la Culture, et l'avis d'un médecin spécialiste de l'épilepsie. Tu peux aussi consulter l'enquête parue dans le numéro 66. Et n'oublie pas de nous donner des nouvelles, que nous en repartions le mois prochain.

droits. En ce qui concerne Player One, tu peux récupérer les photos de jeux. Mais uniquement celles-ci, car celles des autres rubriques (interviews, reportages...) ont généralement des copyrights. Il faut donc payer des droits pour pouvoir les reproduire. Quand aux autres magazines, je te conseille de les appeler. C'est la moindre des politesses !

L'IDÉE DU MOIS

Nicolas, ton idée de faire un exposé pour ta classe sur l'épilepsie et les jeux vidéo est excellente. Tant d'inepties sont formulées à ce sujet ! Tu frappes à la bonne porte : c'est un peu mon cheval de bataille et celui de tous les professionnels du jeu. Nombre de personnalités prennent régulièrement position contre le phénomène des jeux vidéo (peur de l'invasion ?).

TOURNOI SUPER STREET FIGHTER 2

Voici la liste des gagnants du tournoi Super Street Fighter 2 (SN) organisé par l'Association parisienne de jeux vidéo, le 23 juin 1996. Les heureux vainqueurs ont gagné un abonnement de 1 an à Player One et Manga Player. Bonne lecture donc à : Christophe Khaulisen, Christophe Boudij, Hong An N'Guyen et Cissé Amadou.

Jean-Christophe rêve d'aller au Japon. Mais il n'a que 13 ans et n'arrive pas à trouver une famille d'accueil japonaise pour l'héberger. Vous connaissez un organisme ou des personnes habitant là-bas ? Contactez-nous. Et merci pour lui...

TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, Player One vous offre la chance de tester un de vos jeux préféré ou détesté, et d'être publié.

C'est très simple !

Remplissez l'exemple ci-après. Précisez le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), et donnez un avis objectif (e). Un dessin sera le bienvenu. Parmi tous les tests qui nous seront envoyés, trois seront tirés au sort et (peut-être) publiés. Leurs auteurs recevront des cadeaux.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Tél : ..... Age : .....
Votre cadeau (si votre test est tiré au sort) : n° ...
1/ Sac Sony
2/ Tee-shirt Sim City
3/ Casquette Nights
4/ Bonnet Street Racer
5/ Tee-shirt Les trois Frères
6/ Tee-shirt Tom Raider
7/ Sac Adidas Power Soccer
8/ Polo Pro Pinball
9/ Sac Fx Fighter
10/ Ballon de basket signé par Mitch Richmond.

Renvoyez votre test, et votre dessin à :
Player One,
Mahalia la rousse,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.

(a) ..... (b) .....

(c) PLAYER FUN ...

(d)

en résumé (e)

.....

GRAPHISME ... ...

ANIMATION ... ...

SON ... ...

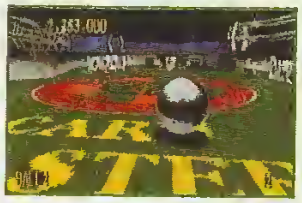
JOUABILITÉ ... ...

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

Stop INFO

JVC COLLECTION

*Trois produits devraient sortir en décembre chez JVC. Le premier, **Pinball Graffiti** sur Saturn, est un flipper en 3D proposant quatre tableaux différents. Très réussi graphiquement, il pèche cependant par une certaine inertie de la balle et des flips.*



*La deuxième est une simulation de tennis bien connue des possesseurs de NEC. **Hyper Tennis** sur PlayStation offre une bonne jouabilité, un nombre impressionnant de vues et un incontestable fun. Enfin, JVC s'apprête à lancer l'adaptation PlayStation de **Victory Boxing 96** sur Saturn, estampillé d'un « 97 » de rigueur. Entièrement en 3D, cette simulation de boxe de bonne facture vous invite à participer à de nombreux matchs et autres tournois aux quatre coins du monde.*

METAL HURLANT
DESTRUCTION DERBY 2

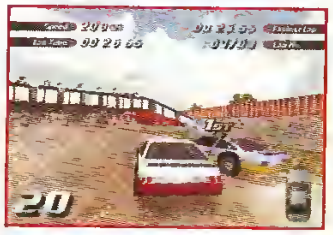
Reflections, l'équipe en charge du développement de Destruction Derby 2 n'a pas lésiné sur les moyens. La preuve !

Les Bowls donnent lieu à de monstrueux carrambolages. La classe !

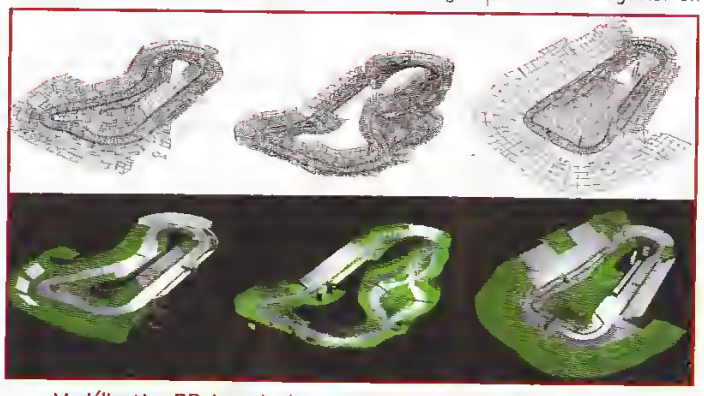
En octobre 1995, un jeu arrivait sur PlayStation. Son nom : Destruction Derby. Beaucoup de joueurs avaient, à l'époque, accueilli ce titre avec enthousiasme. Remarquez, seulement quelques mois après le lancement de la PlayStation, il y avait de quoi tomber en admiration devant cette simulation de stock-cars démentiellement belle ! Le seul problème de ce jeu résidait dans une certaine tendance à lasser les pros du paddle, qui lui reprochaient une trop grande « lourdeur » dans la conduite et une trop grande simplicité des circuits. Un an après, Psygnosis décide de gommer ces erreurs de jeunesse en lançant une suite. Révolution ou évolution ? Un peu des deux...

REFLECTIONS

Dirigée par Martin Edmundson, l'équipe de Reflections est basée en Angleterre. On leur doit entre autres Ballistix, Shadow of the Beast I à III, Awesome, Brian the Lion et surtout Destruction Derby. Pour Destruction Derby 2, huit personnes ont bossé à plein temps : deux artistes 2D, un artiste 3D et quatre programmeurs. Profitant de l'expérience acquise sur PlayStation durant un an, les développeurs ont, semble-t-il, exploité la console dans ses moindres détails. Pour commencer, le nombre de circuits a augmenté. Désormais au nombre de sept, ils sont beaucoup plus longs, dangereux et surtout accidentés. Parsemés de bosses, ils regorgent de véritables tremplins, qui vous propulsent haut dans les airs. Réalisme : 0 %, fun : 100 %. La conduite a elle aussi énormément changé. Exit la direction lourde et lente, désormais ça va très vite et les virages peuvent se négocier en



Dépassement très chaud du leader.



Modélisation 3D de trois des sept circuits de Destruction Derby 2.

La modélisation d'une voiture commence par la 3D fil de fer, puis face pleine et enfin mappée avec les textures.

La tôle voie ! Pas très réaliste...

dérapage contrôlé, un peu à la Sega Rally — en moins excessif !
Autre nouveauté, l'apparition de quatre bowls différents (arènes circulaires dans lesquelles une horde de caisses se percutent à fond). Toujours aussi fun, ces véritables rings semblent cependant un peu trop bosselés pour qu'on puisse vraiment maîtriser la conduite. Avec de l'entraînement peut-être... Hormis ces nouveaux circuits, Destruction Derby 2 propose aussi des options inédites (comme les arrêts aux stands), mais malheureusement toujours pas de jeu à deux en écran splitté ! Dommage...
Techniquement, les programmeurs ont complètement refondu leur jeu. Selon eux, DD2 utilise 2,5 fois plus de polygones que son grand frère, et exploite les possibilités de la PlayStation jusqu'à leur extrême limite. Le rendu graphique, impeccable, et la multitude de détails laissent rêveur !
Bref, DD2 s'annonce comme un des gros jeux de cette fin d'année. Espérons simplement qu'il emportera l'adhésion de ceux qui ont boudé le premier.

Sortie France : décembre.
Éditeur : Psygnosis.

INTERVIEW

MARTIN EDMUNDSON, CHEF DE PROJET SUR DD2

PLAYER ONE : Quels défauts du premier épisode de Destruction Derby ont été corrigés dans le second ?

MARTIN EDMUNDSON : Une des critiques sensibles à propos de Destruction Derby concernait la taille et la largeur des circuits. Cela a été largement amélioré : ils sont désormais huit fois plus longs ! Nous avons également créé de nouveaux effets visuels dans les décors.
Une autre amélioration des circuits vient de l'ajout de pentes et de talus. Pour cela, nous avons dû modifier les suspensions des voitures pour qu'elles prennent en compte les sauts.
D'autre part, certains joueurs trouvaient que la trop grande intensité des crashs et l'étroitesse des circuits faisaient du stock-car un challenge un peu trop aléatoire. Dans DD2, le joueur a maintenant le choix entre un style de conduite à la Daytona, ou façon stock-car.

Pourquoi ne pas avoir intégré un mode Deux joueurs avec écran splitté ?

Des écrans splittés auraient été impossibles à intégrer dans DD2. Ils nécessitent de calculer deux fois l'écran (une fois pour chaque joueur) et donc d'afficher deux fois plus de polygones ! Certains jeux comme Sega Rally ont des graphismes simplifiés, mais dans DD2, nous avons besoin de tous les polygones. Sinon, le résultat aurait été un jeu lent et saccadé.

Dans DD2, la vue extérieure est trop basse. Pourquoi ne pas avoir intégré d'autres vues ?

Parce que le nombre de polygones de DD2 (il y en a 2,5 fois plus que dans DD1), pousse la machine dans ses limites de calcul . Nous avons donc éliminé certains polygones qui nous paraissaient inutiles. Par exemple, il n'y a pas de gazon derrière les barrières. Et c'est pour cette raison que nous n'avons pas pu intégrer une vue où la caméra aurait été surélevée.

Au premier abord, les sauts semblent très impressionnants. Mais où est passé le réalisme ?

Tout en créant des collisions aussi réalistes que possible, nous avons essayé de ne pas oublier que DD2 devrait être un jeu fun, et non une pure simulation. Si nous avions voulu nous confiner dans un total réalisme, les voitures n'auraient décollé du sol que de quelques centimètres !

MEME COMBAT : MONSTER TRUCKS

Le second jeu en développement chez Reflections reste dans la veine de DD. Monster Trucks vous met en effet au volant d'un Big Foot (un 4 x 4 immense, chaussé de roues de plusieurs mètres de diamètre !) lancé dans des courses démoniaques. Très beau, ce jeu de pure destruction se révèle à première vue très fun à prendre en main. Malheureusement, il ne devrait pas sortir avant 97.

TOP DES JEUX

Quels sont les jeux qui se vendent le mieux sur vos consoles préférées ? Pour répondre à cette question, voici le top des jeux qui ont le mieux marché sur Super Nintendo, Saturn, PlayStation durant le mois d'août.

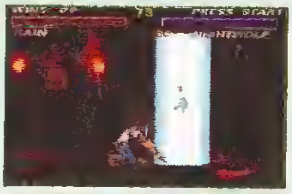
SUPER NINTENDO
1 - Secret of Evermore
2 - Tintin au Tibet
3 - Killer Instinct
4 - Astérix
5 - Donkey Kong Country 2
6 - Pac Man 2
7 - Obélix
8 - Starwing
9 - Super Punch Out
10 - Doom

SEGA SATURN
1 - Nights + Pad
2 - Athlete Kings
3 - Sega Rally
4 - Daytona USA
5 - Thar 2
6 - Virtua Fighter 2
7 - Shining Wisdom
8 - Gun Griffon
9 - Sim City 2000
10 - 3D Lemmings

SONY PLAYSTATION
1 - Resident Evil
2 - Fade to Black
3 - Ridge Racer Revolution
4 - Dragon Ball Z Ultimate Battle 22
5 - Adidas Power Soccer
6 - Olympic Games
7 - Need for Speed
8 - International Track & Field
9 - Tashinden 2
10 - Alien Trilogy

ULTIMATE MK 3

Ultimate Mortal Kombat 3 débarque en décembre sur Super Nintendo. Inutile de présenter ce jeu violent et



gore, qui contiendra les persos de MK 3, plus d'anciens (Milena, Kitana...) et deux nouveaux ninjas : Rain et Ermac. Les nombreux fans de fatalités en tout genre vont être gâtés par tant d'attentions.
Sortie France : décembre.
Éditeur : Acclaim.

ERRADOOM

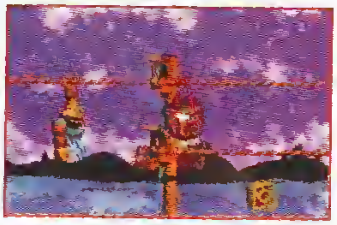
Dans le test de Final Doom (PO 68), nous vous indiquions que le jeu comportait une soixantaine de niveaux — et il n'en contient en fait que la moitié ! Explication : la version que nous avions testée n'était pas finalisée et passédait bien trente niveaux. Or l'éditeur nous avait assuré que la version finale en aurait le double, ce qui s'est avéré faux. Apparemment, ils se sont embrouillés (voir l'article des Slayers), et nous ont fait écrire des bêtises.

DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE

DONKEY KONG COUNTRY 3

Nintendo, faute de sortir la N64 à Noël, se rattrape en vous offrant un DKC 3. Toujours aussi classe !

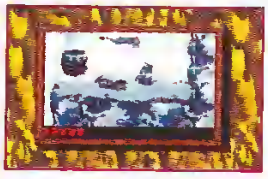
Le succès systématique de Donkey Kong Country ne pouvait s'arrêter là ! Pour preuve, l'arrivée imminente sur Super Nintendo du troisième épisode de la saga. Ce coup-ci, Dixie se lance à la recherche de Donkey et Diddy, partis explorer leur île. Durant cette aventure, elle fera la connaissance de Kiddy Kong, un bébé gorille (affectueux en diable et aussi agile que ses congénères), qui prendra part aux pérégrinations de Dixie jusqu'au laboratoire de l'ignoble Kaos, le nouvel ennemi de la famille Kong après les Kremlins.
Très semblable aux épisodes précédents, DKC 3 est toujours aussi beau, jouable et bourré de surprises. Et même si les innovations ne semblent pas nombreuses, il y a fort à parier que cette séquelle va faire une fois de plus un gros carton ! Donkey n'est pas mort, et c'est tant mieux...



Sortie France : décembre.
Éditeur : Nintendo.

BANANE STORY

DK LAND 2



Après l'adaptation de Donkey Kong Country sur Game Boy (Donkey Kong Land), c'est au tour de Diddy's Kong Quest de voir le jour en version monochrome sous le doux nom de Donkey Kong Land 2. Pour ceux qui ne le savent pas encore, Donkey s'est fait enlever (quel âne, ce gorille !). Pour le sauver, deux autres singes se portent volontaires : Diddy, que vous connaissez déjà et Dixie, la petite nouvelle. Cette dernière peut, entre autres facultés, voler grâce à sa queue de cheval qui lui sert d'hélice. Le jeu est riche en niveaux et d'une telle qualité graphique que tout autre jeu Game Boy paraît en comparaison désuet. Comme d'habitude, on en vient à bout assez rapidement mais la quête des 100 %, elle, est beaucoup plus longue.

Sortie France : décembre.
Éditeur : Nintendo.

73 %

PART DE MARCHÉ DE SONY SUR LES CONSOLES 32 BITS EN FRANCE

Qui osera dire après ça que Sony a raté son lancement ? En effet, un an et quelques mois après la sortie de la PlayStation et de la Saturn, les chiffres parlent d'eux-mêmes : 300 000 exemplaires pour la première (7 200 000 dans le monde) et 110 000 pour la seconde ! Cette incroyable différence soulève d'ailleurs bien des questions. Comment Sony, débutant dans le milieu des consoles, a-t-il pu s'imposer si facilement, face à un concurrent bien rodé ? Plusieurs éléments de réponse (politique commerciale agressive, jeux flashy et en quantité, image de marque) sont à prendre en compte. Pourtant, Sega ne reste pas à la traîne avec des hits absolus comme Sega Rally ou Virtua Fighter 2. Prochain constat sur le marché du jeu vidéo dans quelques mois, mais avec ce coup-là Nintendo dans la balance !

VOTRE DESTIN EST ENTRE VOS MAINS

Tu n'as jamais joué à MAGIC : L'ASSEMBLEE®? Alors découvre vite ce jeu extraordinaire qui va permettre à ton intelligence d'imaginer les plans les plus insensés. Plonge-toi dans les infinies combinaisons d'une stratégie où se perdra ton adversaire. Lance tes créatures et tes sortilèges pour terrasser celui qui ose te provoquer en duel. MAGIC : L'ASSEMBLEE®, le nouveau jeu de cartes qui vous permettra de devenir le maître d'un monde impitoyable.

MAGIC L'Assemblée®

MAGIC : L'ASSEMBLEE®, LE JEU QUI FAIT OUBLIER TOUS LES AUTRES JEUX

© 1996 WIZARDS OF THE COAST, Inc

POUR TOUTE INFORMATION : WIZARDS OF THE COAST, FRANCE SERVICE CONSOMMATEUR - BP 103 94222 CHARENTON CEDEX TEL. : 01 43 96 35 65 3615 WIZARDS (1,29F la minute)

MAINTENANT, POUR APPRENDRE A JOUER A MAGIC: L'ASSEMBLEE® rapidement, il existe une version simplifiee. Découvre-la dans les magasins de jeux.

PALMER-CONCORD

RÉSULTATS DU CONCOURS SCOREGAMES PARU DANS PO N° 66

Du 1er au 3e prix : 1 PlayStation + 1 bon d'achat de 50 F valable dans les magasins ScoreGames. ALLIAUME Patrice de Thouars, FREISS Mathieu de Fegersheim, FRISON Judicael de Gagny

Du 4e au 6e prix : 1 Saturn + 1 bon d'achat de 50 F valable dans les magasins ScoreGames DONMEZ Alkan de Ris-Orangis, GARNAULT Cédric de Cugnaux, LAFITTE Christophe de Nice.

Du 7e au 30e prix : 1 bon d'achat de 50 F valable dans les magasins ScoreGames. ARAGON Philippe de Saint-Mandrier, BATAZZI Yoan de Cagnes-sur-Mer, BISSONNIER Nadir de Saint-Denis-en-Val, BRUSSET Franck de Saint- Avertin, CRELOT Georges de Paris, CRINON Arnaud de Grandvilliers, DE MONTMARIN Arthur de Paris, DERAIN Jean de Sille-le-Guillaume, DOUAY Pascal de Torcy, DUMONO Jérôme de Paris, FERNANDES Colman de Plaisir, FORESTIER Jean-Baptiste de Boissy-le-Châtel, HERLEDAN Laurent de Montreuil, HESSE Sébastien de Gournay-le-Guérin, LECLERC Thomas de Antony, LEPAGE Franck de Carling, LEVETEAU Mickael de Frespech, LOCHET Antoine de Saint-Firmin-des-Prés, M'BARGA Bertrand de Saint-Germain-en-Laye, MOISSONNIE Maxime de Chalet, NIEZ Jean-Marc de La Celle-Saint-Cloud, PENY Yoan de Carcans, PREVALET Matthieu de Sellières, ROBLIN Gael de Hérimoncourt

RÉSULTATS DU CONCOURS US GOLD PARU DANS PO N°66

1er et 2e prix : 1 PlayStation + 1 Multi-tap + 1 jeu Olympic Games. BATAZZI Yoan de Cagnes-sur-Mer, CHRISTOLOMME Ludovic de Saint-Paul-Trois-Châteaux.

3e et 4e prix : 1 Multi-tap + 1 jeu Olympic Soccer. BLUNEAU Benjamin de Saint-Arnoult-en-Yvelines, DEBAUNDRINGHIEN Hervé de Leers

Du 5e au 8e prix : 1 jeu Olympic Games BORG Mathieu du Sen, FAVIER Frédéric de Verdun, LIESSI Thibault de Saint-Jean-de-Vaux, PRISSETTE Thibault de Saint-Fuscien.

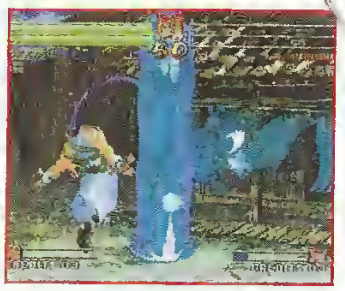
Du 9e au 11e prix : 1 jeu Olympic Soccer. CENIZO Martin de Martigny-les-Gerbonvaux, LAM Thomas de Liboume, SANNA Christophe de Marseille.

Si vous ne trouvez pas tous les résultats dans le magazine :
les résultats complets sont sur le 3615 Player One (3615 : 1,29 F la minute)

AMAKUSA KOHRIN
SAMURAI SPIRITS

La série la plus à part des jeux de combat SNK revient... Plus complète que jamais !

La quatrième version de Samurai Spirits, toujours sur Neo Geo (cartouche et CD), propose un panel impressionnant de dix-sept personnages (parmi eux, les douze de Samurai 3 plus Jubei, Charlotte et Tam-Tam). Deux nouveaux font leur apparition : les frères Fuma — Kazuki et Sogetsu, des ninjas qui maîtrisent respectivement le feu et l'eau. On découvre dans cette nouvelle mouture de combat au sabre, les systèmes de combat « lâche et loyal ». Il y a donc, dans l'absolu, trente-quatre personnages. Pas mal ! Un jeu intéressant, donc, avec des super pouvoirs, des

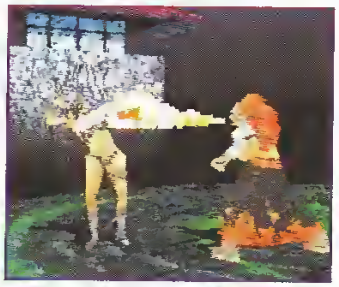


counters et tout ce qu'il faut. Samurai 3 était sublime, espérons que cette version fera encore plus fort.

Sortie Japon : NC.
Éditeur : SNK.

L'APRES-MORTAL KOMBAT
WARGODS

Après quelques versions PlayStation et Saturn du très célèbre et indémodable Mortal Kombat, Williams a enfin franchi le pas de la 3D ! Le résultat : un jeu de baston sur PlayStation franchement inspiré de MK — pour ne pas dire intégralement pompé — le tout dans un univers en 3D.
Avec ses dix persos, plus des boss cachés, Wargods ne fait pas dans la dentelle. Il propose des combats bien violents sur des rings circulaires. Chaque belligérant possède des coups plus ou moins impressionnants ainsi que des combos dévastateurs. On retrouve bien entendu les fatalities de MK, qui permettent d'étriper n'importe quel adversaire à la fin d'un round. Pas très original, mais furieusement efficace !
Seul petit hic, les graphismes semblent un peu limite et l'animation pas franchement à la hauteur. Mais parions que ces défauts seront vite oubliés par les fans aveugles de Mortal Kombat !



Sortie France : décembre 96.
Éditeur : Williams.

RPG PAR NAMCO : TALES OF DESTINY

Après la baston, Namco s'attaque au RPG, toujours sur PlayStation, et c'est avec impatience qu'on attend de découvrir les surprises que nous réserve l'éditeur. Ce Tales of Destiny est en fait la suite du jeu Super Famicom connu sous le nom de Tales of Phantasia. À tout bien considérer, le jeu s'annonce très classique : côté combats, vous aurez droit à différents styles d'attaques (frappe de taille, d'estoc...). Le mode Carte vous fournira une fenêtre paysage, et une autre vous donnera le comportement des personnages. De petites originalités, certes, mais il en faudra beaucoup plus pour concurrencer FF VII.

Sortie Japon : printemps 97.
Éditeur : Namco.

ELECTRONIC ARTS®

SEGA SATURN

PlayStation

ARRETEZ LA GUERRE AVANT QU'ELLE N'ECLATE

SOVIET STRIKE

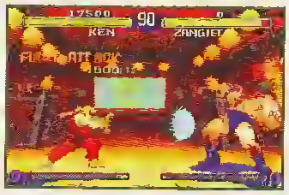
http://www.strike-net.com

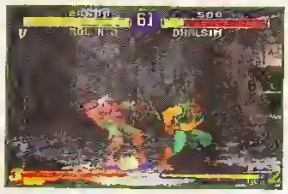
3615 EADIRECT 2,23F/Mn ELECTRONIC ARTS

LA VERSION SATURN SERA DISPONIBLE AU PRINTEMPS '97. SOVIET STRIKE EST UNE MARQUE DE ELECTRONIC ARTS. ELECTRONIC ARTS EST UNE MARQUE DÉPOSÉE DE ELECTRONIC ARTS. SEGA SATURN ET SEGA SONT DES MARQUES DE SEGA. PLAYSTATION ET SONT DES MARQUES DE SONY ENTERTAINMENT INC.

SUPER NINTENDO STREET FIGHTER ALPHA 2

Le dernier Street Fighter sur Super Nintendo remonte à juillet 94 ! Depuis plus rien, le néant. Il étoit donc temps de nous proposer une nouvelle mouture du jeu de boston légendaire de Capcom. C'est désormais chose faite





avec SF Alpha 2. Profitant de l'expérience acquise, cette conversion du titre 32 bits semble graphiquement très aboutie. On y retrouve la bagatelle de 18 persos tous issus du monde de Street, affublés de coups spécioux, de combos et de parades très pointues.
Sortie France : décembre.
Éditeur : Nintendo.

CADEAU FOOTBALL CARDS 97

Player One *vous offre dons ce numéro une superbe planche de cartes de foot. Cette collection, nommée Official Football Cards 97, regroupe les vingt équipes de D1 et vous présente leurs 11 joueurs titulaires, avec photos et statistiques. Et si cette collec vous branche, sachez qu'il existe un classeur vendu 42 francs et que chaque pochette de sept cartes coûte 5 francs, le taut chez votre marchand de journaux !*

PLUS COMPLET QUE L'ARCADE
SOUL EDGE

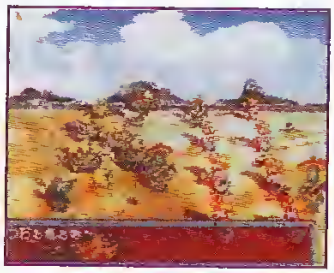
Les squatters de salles d'arcade connaissent Soul Edge depuis longtemps. Son adaptation sur PlayStation est pour le mois prochain...

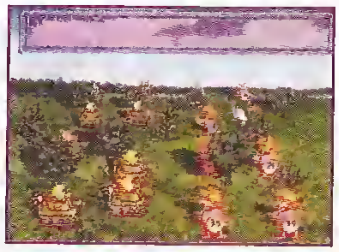
Et un nouveau hit en puissance, un ! Après la déferlante Tekken, Namco ne perd pas le rythme et dès le mois de décembre, les petits Japonais vont pouvoir s'éclater sur la version console de Soul Edge. Très proche de la version II arcade — avec deux nouveaux personnages (Cervantès et Hwang) —, ce Soul Edge inclura de nombreux modes de jeux : le Time Attack, le Survival, le Team Battle... On sent bien que Namco a bossé sur Tekken 2 auparavant. On retrouve effectivement les mêmes options. Un CG Movie de toute beauté servira de présentation, et il s'annonce au moins aussi réussi que celui de Tekken 2 (oh oui, oh oui, oh oui !).
Côté combats, le jeu ressemble pas mal à la borne, au vu des photos, mais il reste évidemment à apprécier sa jouabilité. Petit délire : certains personnages en « mode ' » (prime) pourront changer d'armes. Un gros titre que nous vous présenterons le plus tôt possible.

Sortie Japon : décembre.
Éditeur : Namco.

TACTIQUE ET DROLE
PAROWARS

Destiné à un très large public, Parowars sur PlayStation devrait rallier à sa cause même les joueurs peu friands de wargames. Plutôt facile d'accès, il propose deux modes de jeu : le Scénario, où vous jouez contre l'ordinateur, et le Map Attack, où vous pouvez jouer à plusieurs (jusqu'à quatre). Parowars vous invite en fait à incarner un des personnages de Parodius. Votre but est bien sûr de vous débarrasser des protagonistes du ou des camps ennemis. Une centaine d'unités différentes sont à votre disposition et leurs animations, lorsqu'elles se déplacent ou se battent, promettent d'être très sympa. Lorsqu'une unité perd, les personnages ne meurent pas — ils font simplement des grimaces — et cela rend le jeu très amusant (exceptionnel pour un wargame !). Dernière originalité : des CD contenant de nouveaux scénarios sont censés sortir quelque temps après le jeu.





Sortie Japon : décembre.
Éditeur : Konami.

LES PLAYER D'OR

Player One, en partenariat avec la chaîne MCM, organise en décembre un grand événement : les Player d'Or. Au travers d'un magazine hebdomadaire et d'une série d'émissions TV, vous pourrez ainsi retrouver tous les plus grands hits de l'année 96, tant sur consoles que sur PC. Ainsi, du lundi 2 au vendredi 6 décembre, deux émissions quotidiennes présenteront les nominés des Player d'Or ainsi que de nombreux reportages (diffusion entre 17 h et 18 h 30, rediffusion entre 21 h et 22 h). La remise des prix se fera quant à elle le samedi 7 décembre à l'occasion d'une grande émission entre 15 h et 18 h, rediffusée à 18 h 30 le dimanche. Les prix sont décernés par catégories (sept sur consoles et quatre sur PC), plus les deux hits absolus de l'année sur les deux supports. Initialement, un hit réserve Player d'Or devrait être désigné en lisant aux alentours du 10 décembre. Sont pris en compte tests et reportages, avec tous les hits de l'année 96 présentés en vidéo ! Cerise sur le gâteau, une K7 vidéo compilant les émissions avec encore plus de surprises, complétera le bonbonne !
Et si vous désirez participer à cet événement, vous pouvez voter par minitel sur le 3615 Player One. Si vous trouvez un des jeux plus comme fait obstacle de l'année, on vous laisse à Alain bien vite et rendez-vous en décembre, sur MCM et dans le bonbonne qu'on vous prépare.

l'art de parler aux plantes.
Difficile d'imaginer que cet homme venait d'avoir une promotion dans son travail...
"CE TYPE EST RAVAGÉ ! MON MAGASIN AUSSI !"
Après avoir joué au jeu Crash Bandicoot, un père de familles ravage un hypermarché.
On croyait que ce genre de faits divers était l'apanage des Etats-Unis. Malheureusement, ce qui suit s'est passé chez nous. La personne en question est peut-être votre voisin. Vendredi soir, 19h30, Jean T., père de famille, apprécié de ses collègues, embrasse sa femme et part faire les courses. Une fois sur place, c'est le drame.
"C'est quand il a jeté une pomme sur Mme Lepic, notre plus fidèle cliente, que nous avons eu peur".
André Saitouverre, directeur du magasin est formel : "on le voit bien sur les caméras de sécurité, c'est en passant près du rayon jeux vidéos que tout s'est déclenché. Il y avait "Crash Bandicoot" en démo, c'était comme un déclic. Il s'est mis à sauter à pieds joints sur les cageots, à bondir de caisses en caisses, à jeter des pommes partout. Les vigiles l'ont maîtrisé alors qu'il se battait contre les plantes d'appartement". Interrogée, sa femme est offondrée mais pas surprise. Elle avait réussi à cacher le jeu Crash Bandicoot de son mari. La malheureuse ne pouvant pas imaginer qu'il serait confronté de nouveau au jeu en finissant les courses
Le Directeur du magasin d'Andelle-en-Archois
Fiche cuisine
La tarte aux pommes
CRASH BANDICOOT
PAL
NAUGHTY DOG
NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.
Sony Game Line : 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.
PlayStation
"Crash Bandicoot" et le logo Crash Bandicoot, marques déposées, sont la propriété de Universal Interactive Studios, Inc. © 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code © 1996 NAUGHTY DOG Inc. Tous droits réservés.
"PS" et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

PAS FINI, PAS TESTÉ

Trois jeux devraient sortir ce mois-ci, mais nous n'avons pu les tester à cause de versions non finalisées ou buggées. Ainsi, Sonic 3D (Megadrive), Mortal Kombat Trilogy (PlayStation) et Iron & Blood (PlayStation), qui arrivent en boutique dans les jours qui suivent, ne seront testés qu'en décembre. Autre jeu que vous auriez dû découvrir dans ces pages, mais qu'il nous a été impossible d'intégrer faute de place : Street Racer et Lomax, sur PlayStation. Rendez-vous donc dans le prochain numéro de PO !

SUR VOS ÉCRANS

France 2 lance un nouveau présentateur qui n'est pas un inconnu des accros de la console, puisque c'est Donkey Kong en personne. Il animera toutes les émissions jeunesse en compagnie de Mélanie. Diffusion le mercredi de 9 h 25 à 11 h 05, samedi de 7 h 50 à 11 h 05, et dimanche de 7 h 50 à 8 h 35.

Décidément, France 2 s'intéresse de près aux jeux vidéo puisque la chaîne va diffuser à 20 h 50 le 30 octobre, Génération vidéo, l'histoire d'un ado de 12 ans à qui son père offre une console révolutionnaire. Mais peu à peu, le jeune garçon se met à confondre réalité et virtualité, ce qui le conduira à vivre des aventures périlleuses. L'ayant vu, on craint encore que n'y soit dénoncée la prétendue perversité des jeux vidéo. Donnez-nous votre avis...

Cyberculture, sur Canal Plus, se penche sur la « cyber war ». La nouvelle façon de se battre en s'envoyant des virus, en paralysant des réseaux téléphoniques ou en piratant de grands services. Diffusion en clair le 26 octobre à 13 h 30.

DRACULA X CASTLEVANIA

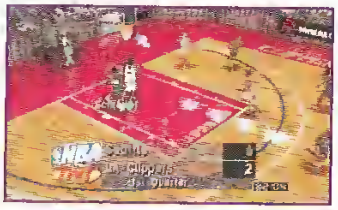
Konami vient enfin de dévoiler des images de Dracula X : Night Symphony Beneath the Moon

La série des Castlevania n'a plus à faire ses preuves. On se souvient bien sûr de Castlevania III sur NES, de Castlevania IV sur Super Nintendo et des deux autres adaptations sur Game Boy. Les quelques clichés présentés nous laissent pressentir l'arrivée d'un gros produit sur PlayStation. L'ambiance qu'on aime tant semble bel et bien présente. Dans ce nouvel épisode, vous pouvez diriger trois perso tous issus de précédents épisodes. Le principe est le même puisque le personnage que vous incarnez évolue avec son fouet légendaire dans un jeu d'action, où la part d'exploration a énormément d'importance. Au fur et à mesure de votre progression, vous découvrirez de nouvelles armes et d'autres boucliers pour vous protéger...

Sortie Japon : décembre.
Éditeur : Konami.

SAISONNIER EA SPORTS 97

Electronic Arts nous annonce pour décembre la sortie sur PlayStation de sa simulation de basket NBA Live. Cette cuvée 97 est basée sur la saison précédente. Les menus sont toujours aussi complets, et l'on peut jouer en mode Arcade, Simulation ou Custom. À première vue, les graphismes sont de bonne facture, sans pour autant égaler ceux de Total NBA 96. La version qui nous a été présentée n'étant développée qu'à environ 70 %, gageons que tout cela sera peaufiné. Autre jeu de sport présenté par l'éditeur pour la fin de l'année, FIFA Soccer 97, toujours sur PlayStation. La version Saturn devrait débarquer dans la foulée. Pour cette énième séquelle, Electronic Arts a décidé de suivre la mode de la Motion Capture. Seule différence avec les autres titres utilisant ce procédé, la participation active de David Ginola, qui a servi de cobaye pour la modélisation des animations en 3D. Le résultat esthétiquement



réussi, mais on peut craindre une animation un peu lente et saccadée.

Sortie France : décembre.
Éditeur : Electronic Arts.

Ginola, bourré de capteurs, participe à la Motion Capture de FIFA.

ENCORE LUI ! BATMAN FOREVER

Batman Forever : The Arcade Game est l'adaptation sur PlayStation d'une borne d'arcade — logique. Ainsi, contrairement au Batman Forever sorti sur 16 bits, le jeu est un beat'em up à 100 %. Batman et Robin bastonnent les voyous de Gotham City « à la chaîne », en utilisant de nombreux pouvoirs destructeurs. Un jeu très bourrin, nettement moins beau que la borne d'origine...

Sortie France : NC.
Éditeur : Acclaim.

Slayer One infos

ORTHOGRAVES !

Quelques scandales ont suffi pour qu'un décret, réglementant l'utilisation des jeux vidéo et qui oblige les éditeurs à coller des étiquettes « Danger de mort » sur les boîtes, soit voté ! Que faudra-t-il donc faire pour ne plus voir ces horribles fautes d'orthographe et de traduction se donner libre cours un peu partout, dans les jaquettes, les notices et sur les écrans ? Ne croyez pas à un nationalisme forcené qui nous pousserait à réagir contre le monopole de la langue anglaise en matière de jeux (sortis officiellement en France, nous ne parlons pas d'import). Vous n'y seriez pas du tout ! Nous préférons mille fois un jeu en anglais (au moins, c'est éducatif) à un jeu traduit en français et bourré de fautes d'orthographe, de syntaxe et de grammaire. Le problème n'est pas simplement le respect de la langue mais aussi l'image que donnent les jeux vidéo. Délaisser la question, c'est donner des arguments de plus aux détracteurs de ce loisir. En continuant comme cela, on pourra bientôt lire que non seulement les jeux vidéo sont dangereux pour la santé mais en plus qu'ils rendent illettré ! L'effort à fournir par tous les éditeurs, en France, est énorme. Les logiciels importés, rarement traduits par des Français, le sont par des Anglo-Saxons ne maîtrisant pas notre langue. Et personne ne repasse apparemment derrière pour vérifier les textes. On commence à voir les effets de ce laxisme. Le meilleur exemple en est Final Doom : sur la boîte est donné un résumé en plusieurs langues. En version anglaise, on peut lire qu'il contient deux nouveaux épisodes — soit 32 niveaux supplémentaires. Et en français, ceci : « Deux nouveaux épisodes de 32 niveaux chacun. » Soit 64 niveaux, ce qui est complètement faux. Encore quelques bêtises semblables, et le consommateur se sentira bientôt escroqué. Tiens, tant qu'on y est, signons une pétition pour imposer un département traduction chez tous les éditeurs français. Ça fera des emplois !

Traduction approximative : « Escape » devient « Esquive » au lieu de « Échappe » !

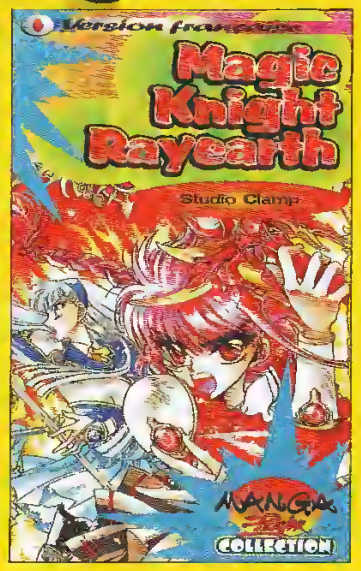
DBZ À LA BOURRE

Alors que nous avions bouclé notre dossier sur les jeux DBZ, Bandai nous a annoncé que la sortie des jeux allait être repoussée à 1997. Raisons : « un bug a été découvert dans la localisation des versions PlayStation et Saturn » et « Dragon Ball Z sur Super Nintendo rencontre un autre problème. Le type de cartouche pour ce jeu est un 24 megs + "chip". Nintendo Japon ne dispose pas dans l'immédiat d'un nombre suffisant de ces composants ». Faudrait penser un peu aux joueurs, n'est-ce pas, Messieurs de chez Bandai ? On vous tient au courant...

Retrouvez les meilleurs mangas en version française dans Manga Player Collection

L'univers graphique de Clamp poussé à son paroxysme.

Magic Knight Rayearth vol. 1
Trois jeunes écolières japonaises sont plongées dans un monde magique. Pour sauver leurs vies et accessoirement le reste du monde, elles devront affronter Zagart, un sorcier maléfique.



Un vaisseau extraterrestre prend possession d'un homme.

Seraphic Feather vol. 1
Quand un jeune homme, Apepu Heidemann, tente de prendre le contrôle d'un vaisseau extraterrestre posé sur la Lune, on peut s'attendre au pire... À juste raison. Un nouveau style de manga.

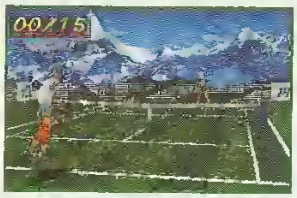
Titres disponibles en novembre

Nouvelle collection 42 F seulement

En vente chez tous les libraires et magasins spécialisés.

PLAYSTATION V-TENNIS 2

Alors qu'on attend encore et toujours LA simulation de tennis ultime sur 32 (ou 64) bits, voici venir V(irtual)-Tennis 2, sur PlayStotion. Bien entendu, en 3D, il propose quatre modes de jeu différents : le Versus, l'Edit (où l'on peut choisir le physique et les caractéristiques



d'un joueur), le Build Up (un perso gagne des points de techniques au fur et à mesure des matchs) et le World Circuit (jeu contre l'ordinateur). Un jeu très complet donc mais qui devra, avant tout, se révéler très jouable. À voir.

Sortie Japon : 25 octobre.
Éditeur : Tonkinhouse.

KID CLOWN IN CRAZY CHASE 2

Suite du Kid Clown de la Super Famicom, ce jeu profite évidemment des capacités de la PlayStation. Les décors dans lesquels se balade le petit clown sont donc en 3D (il y a 16 stages). Il doit encore une fois faire des pieds et des mains pour échapper aux pièges de l'infâme Dirty Joe. Un

jeu d'action qui semble donc assez rigolo et devrait faire parler de lui un minimum, son éditeur n'étant pas ce qu'on peut appeler un parfait inconnu.

Sortie Japon : décembre.
Éditeur : Namco.

DERNIERES NOUVELLES

NINTENDO 64

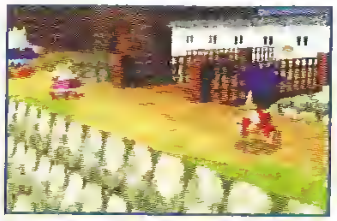
Les infos vont bon train sur la nouvelle console de Nintendo. Depuis le lancement aux États-Unis, les dépêches n'arrêtent pas de tomber.

Pour le moment, ça cartonne plutôt bien de l'autre côté de l'Atlantique. Il faut savoir qu'un peu plus de 50 % du matos N64 (consoles, manettes, jeux...) mis sur le marché le 29 septembre 96 était déjà réservé avant la date de lancement. Trois jours après, les 350 000 consoles mises en boutique ont été vendues. Pour entrer dans les statistiques, en quelques jours Nintendo a vendu autant de N64 que Sega de Saturn en 32 semaines et que Sony de PlayStation en 13 semaines. Par ailleurs il faut savoir qu'il y a un Super Mario 64 vendu pour chaque console N64 et un Pilotwings pour quatre N64. Très optimiste, Nintendo pense pouvoir vendre plus d'un million et demi de consoles d'ici la fin de l'année.

GOEMON 5

Konami ne pouvait pas se permettre de débarquer sur Nintendo 64 sans nous proposer un nouvel épisode des très célèbres Goemon Fight sortis sur NES, Super Nintendo et PlayStation. Cette série dans laquelle vous incarnez un petit ninja n'a pas trop

percé en France puisque Konami ne s'est jamais décidé à l'importer. Espérons que cette terrible erreur sera réparé courant 1997, avec la

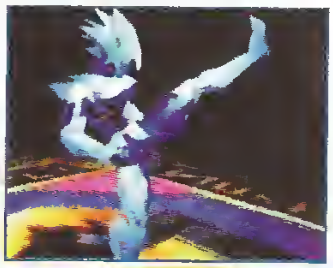


sortie de la Nintendo 64. Pour la première fois on découvrira peut-être ce ninja évoluant à la façon de Super Mario dans un univers en 3D.

HUDSON SOFT BASTONNE !

Hudson Soft prépare un jeu de baston en 3D qui devrait s'appeler Dual

Heroes. Il devrait y avoir huit combattants différents, mais pour le moment, seul deux protagonistes sont présentés, dont un rappelant fortement un Power Ranger.



64DD

Enfin ! Un communiqué officiel de Nintendo nous éclaire sur les véritables spécificités du 64DD.

* Support magnétique avec possibilité de lecture et écriture
* Disque de 3 pouces similaire au Zip drive
* Vendu en pack avec 2MB de Ram
* Vitesse : - 1 MB/sec pour le transfert des données
- 150 ms en lecture
- 64MB capacité du disque en lecture seulement
- 20MB inscriptible

Le système de compression de la Nintendo 64 autorise un système de décompression en temps réel des données sur le 64DD.

Slayer One infos

CHEZ TITUS, ÇA SENT LA MER !

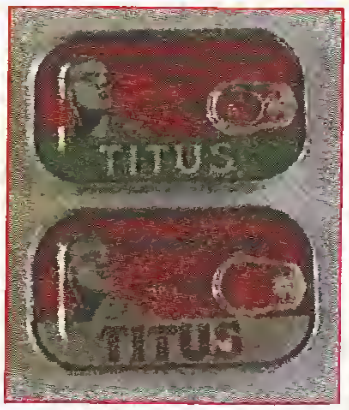


Photo réalisée sans trucage.

Exclusif, voici la dernière trouvaille de chez Titus (Prince of Persia 2, Blues Brother, Moktar...) pour mieux vendre ses jeux. Avant, on les trouvait difficilement. Pas évident en effet de trouver un produit Titus parmi la foultitude des jeux exposés dans le rayon informatique des supermarchés moyens. Heureusement, un génie du service marketing de Titus a frappé... Il suffisait de vendre les cartouches avec du poisson ! Une idée fabuleuse qui a fait doubler en deux semaines le chiffre d'affaires du secteur concerné (surtout le vendredi). Maintenant, on trouve les jeux Titus au rayon conserves et s'ils sont parfois dépassés, on se rattrape sur le poisson — qui lui est excellent !

ATTENDU

COMMAND & CONQUER

Événement sur 32 bits ! L'un des deux meilleurs jeux de stratégie sur PC, machine reine du genre, s'apprête à débarquer sur Saturn et PlayStation. Si vous avez eu la chance de jouer à Dune 2 sur 16 bits, sachez que Command & Conquer s'en inspire largement, puisque des mêmes auteurs. Le principe du jeu : lors de chaque mission, il faut développer

ses installations militaires et minières au plus vite pour contrer, puis laminer les troupes adverses. Si l'on en croit la préversion, nous devrions y retrouver toute la variété et la richesse de l'original.

Sortie France : décembre.
Éditeur : Virgin I.E.

BONUS

« LES JEUX SONT BONS POUR VOUS »

Telle est la petite phrase de Tod Evans, [illegible] à l'université de Westmin[illegible]. En effet, [illegible] recherches effectuées [illegible] les jeux vidéo augmente la pression artérielle [illegible] nuire à notre santé. Une telle [illegible] vous [illegible] l'a dit ! Alors [illegible] et que vous vous [illegible] Vous verrez [illegible]

GAME OVER

K-ZONE : ERSATZ DE 3D

[illegible]

AMIE LE PRO. ☎ 01 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ECHANGEZ VOS JEUX

JEU OCCAS ajoutez 50F POUR 1 JEU DE MEME VALEUR

JEU NEUF ajoutez 150F + 1 JEU OCCAS A 300 F

SATURN occas (garantie 6 mois) 1190 F

99 F	149 F	190 F	190 F	249 F	300 F
ASTAL (JAP)	BLUE SEED (JAP)	BIO	DIGITAL PINBALL	FATAL FURY III	ATLETE KING (VF)
BATTLE MONSTER (JAP)	CYBER SPEED WAY	COLLEGE SLAM (US)	EARTHWORM JIM II (US)	GEX	DRAGON BALL Z II (JAP)
CROCKWORK NIGHT	GALAXY FIGHT (JAP)	CROCKWORK NIGHT II	F1 LIVES INFORMATION	GRADIUS PACK (JAP)	GUN GRIFFON
DARK LEGEND (JAP)	HANG ON GP 95 (JAP)	DARIUS GAIDER (JAP)	HERCULES	JACK IS BACK	KING OF FIGHTER 95
DAYTONA	HI OCTANE	FIFA 96	IN THE HUNT (JAP)	LOMBE LINES STONY (JAP)	NEED FOR SPEED
DIGITAL PINBALL (JAP)	LAYER SECTION JAP	GALACTIK ATTACK	MAGIC CARPET	MEGAMAN X (JAP)	SEGA RALLY
GALE RACER (JAP)	OFF WORLD	GOLDEN AXE	MORTAL KOMBAT II	MYSTERIA	SIM CITY 2000
GOTHA (JAP)	ROBOTICA	GREATEST NINE (JAP)	NHL ALL STAR	PANZER DRAGON II	SLAM & JAM 96
PANZER DRAGON (JAP)	SHINOBIE X	HANG ON GP 96	SEGA RALLY (US)	RAYMAN	SONIC WINGS SPECIAL
SHINOBIE DEN (JAP)	STEAM GEAR MASH	JOHNY BAZOOKATONE	STREET FIGHTER ZERO	SEGAD 96	STORY OF THOR (VF)
SLAM DUNK (JAP)	FOSHINDEN S (JAP)	MANDIR DES AMES	TOSHINDENS	SHELL SHOCK	VIRTUA COP
STREET II MOVIES	VICTORY BOXING	MYST	THEME PARK	SHINING WISDOMN	VIRTUA OPEN TENNIS
VICTORY GOAL	VIRTUA HYDRIDE	NBA TC	TITAN WARS	STORY OF THOR (JAP)	WIPE OUT
VIRTUA FIGHTER	VIRTUA RACING	THE O	VIRTUA FIGHTER II (US)	VAMPIRE DRAGON II	WORLD CUP GOLF
		THUNDER HAWK II	WINGS ARMS	VIRTUA FIGHTER II	
				X MEN (JAP)	

JEUX NEUFS SATURN: ALIEN TRILOGY, ATLETE KING, BLAM MACHINE HEAD, BUST A MOVES, DESTRUCTION DERBY, DIE HARD, DISCWORLD, GUARDIAN HEROES, NBA ACTION 96, SONIC WINGS (JAP), STORY OF THOR, STREET FIGHTER ZERO II (JAP)

PSX occas (garantie 6 mois) FR 1190 F JAP 1390 F

149 F	149 F	190 F	190 F	249 F	300 F
3D LEMMINGS VF	JOLEAK BLOOD VF	ALC THE LAD	POWER SERVE	ADIDAS POWER SOCCER (VF)	ADIDAS SOCCER VF
ACTUA SOCCER (VF)	KRAZY IVAN VF	ASSAULT RIGS VF	RAIDEN 2 VF	ALIEN TRILOGY VF	ANDRETTI RACING
AIR COMBAT VF	LOVE SOLDIER (VF)	DEFCON V	RAYMAN VF	DISCENT (VF)	DAVIS CUP
ENTIELAM VF	MORTAL KOMBAT 3 VF	DRAGON BALL ZV	RIDGE RACER	FADE TO BLACK (VF)	DRAGON BALL Z VF
CRIME CRACKERS	NBA JAM TE VF	DOOM VF	STREET FIGHTER ZERO	IMPACT RACING	FORMULA ONE
CYBER SLED VF	NOVASTORM VF	ESPN (VF)	TOTAL NBA 96 (VF)	JACK IS BACK	RACING SKIES
DESTRUCTION DERBY VF	RAPID RELOAD (VF)	EXTREME PINBALL VF	TOSHINDEN II	PGA TOUR 96 VF	RESIDENT EVIL
DISCWORLD VF	RIDGE RACER VF	GALAXY FIGHT (VF)	THE O (VF)	PHILOSOMA	RIDGE REVOLUTION VF
FIFA 96 VF	SIMPER 96 VF	HYPER SOCCER	TWISTE PACK	ROAD RASH	SAMURAI SHOWDOWN II
GOAL STORM (VF)	TOSHINDEN VF	IN THE ZONE VF	TWISTED PUZZLE	SPACE HULK	SLAM & JAM 95 VF
GROUND SIRDRE TENNIS	TOTAL ECLIPSE VF	JUMPING FLASH	TWISTED METAL VF	THEME PARK VF	STREET FIGHTER ZERO
GUNDAM	THUNDER HAWK II (VF)	KING FIELD II	WWF	TOSHINDEN II (VF)	TEKKEN II
GUNNER HEAVEN	VIPE OUT VF	MAGIC CARPET (VF)	WING COMMANDER III (VF)	TRACK & FIELD (VF)	TIME COMMANDO
HI OCTANE VF	ZERO DIVIDE	NHL FACE OFF (VF)	ZERO DIVIDE VF	WORMS VF	TRUE PINBALL VF
JOHNY BAZOOKATONE (VF)				X-COM VF	VAMPIRE

JEUX NEUFS PLAYSTATION: ANDRETTI RACING, BLAM MACHINE HEAD, BUST A MOVES, DAVIS CUP, DIE HARD, FORMULA ONE, JOHN MADDEN 97, PGA TOUR 97, RACING SKIES, RESIDENT EVIL, TEKKEN II, TIME COMMANDO

MEGADRIVE occas (garantie 6 mois) 349 F

75 F	75 F	75 F	100 F	100 F	100 F
MUSKA DRAGON	FORGOTTEN WORLD	LAST BATTLE	ALIEN III	ECCO DOLPHIN	SPLATTER HOUSE II
RAGNOLD PALMER	GOLDENAXE	SHADOWN THE BEAST	ATOMIC RUNNER	F22	SONIC II
HANDZA HOOS	GYNOUGS	SPACE HARRIER II	BLOOD SHOT	GRAND SLAM	TEAM USA
CHAKAN	JAME POND II	SKIDER	BOB	JURASSICK PARK	TWIN HAWK
CYBER BALL	JOHN MADDUCK II	TALESPIN	BUBSY	MUTANT LEAGUE FOOT	ULTIMATE SOCCER
FAIRY LABYRINTHE	JORDAN & BIRD	VIRTUA SLYDLIDE	BULL BLAZER	MEGALOMANIA	WORLD CUP 94
FATAL REWIND	KID CAMELEON	WORLD CUP ITALIA	DRACULA	NBA JAM	XENON II

150 F	150 F	150 F	200 F	200 F	250 F
ALADDIN	HAUNTING	SHAQ FU	ATP	LES SCHTROUMPFS	FIFA 96
ALIEN SOLDIER	JAMES POND III	SONIC SPINBALL	BONKER S	NBA LIVES 95	LIGHT CRUSADER
ASTERIX	MADDEN 94	STREET FIGHTER II	DAFFY DUCK	ROBOCOP & TERMINATOR	NBA LIVES 96
BLOOD SHOT	MORTAL KOMBAT II	STREET OF RAGE II	DRAGON FURY	SONIC IV	PETE SAMPRAS
DUNGEON & DRAGON	MR BUTZ	SUPERFERRANIA	FIFA 95	PETE SAMPRAS	RED ZONE
DYNAMITE HEADY	NBA ACTION 95	TITI & GROS MINET	MAG TENNIS	RIVAL RAGE	SKIDMARKS
ECCO DOLPHIN II	PAGE MASTER	THUNDER FORCE IV	JUNGLE STRIKE	TAZMANIA II	SOLEIL
FIFA SOCCER	PIT FALL	FORTUE FIGHTER	JUDGE DREED	X MEN	URBAN STRIKE
FLASHBACK	PGG				

AMIE RACHETE AU COMPTANT : ORDINATEURS - CONSOLES PERIPHERIQUES - CARTOUCHES LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) 390 F

100 F	150 F	150 F	150 F	150 F
BARKLEY SHUT & JAM	ADAMS FAMILY II	BUBSY	FIFA SOCCER
DRACULA	CASTLEVANIA IV	KID CLOWN	MEGADRIVE CHAZ
JURASSICK PARK	DRAGON	MARIO ALL STAR	MUSIQ QUEST
NCAA	LOST VICKING	LEGMED	NBA 95
STARWARS	MICHAEL JORDAN	SHO FU	RAMBA I/2 II
STARWING	STREET F II TURBO	WORLD CUP 94	STARGATE
TECHO NBA	TWINBEE	YOUNG MERLIN	STUNT RACE
			WARID WOOD

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

200 F	200 F	250 F	300 F
ACTRAISER II	ASIRO GOGO	BLACK THORNE	DOOM
BIO KID	DONKEY KONG	FLINGSTONE	DRAGON BALLE Z II
BONKER JAM II	EARTH WORM JIM	JUDGE DREED	MEGAMAN X II
GOEMON FIGHT II	FATAL FURY SPECIAL	KILLER INSTINCT	SECRET ON MANA
MORTAL KOMBAT II	HERCULES S	PAC IN TIME	TRETH
SUPER METROID	SAMOURAI SHOWDOWN	ROCKY ROCKY II	TURBO TOONS
YOSHI COOKIES	SPARSTER	SOCCER SHOOT OUT	X-MEN

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
Ma console

J'achète Mentionnez le jeu que vous désirez
J'échange Mentionnez le jeu que vous donnez
Mettre une croix pour le jeu que vous donnez. Découpez cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour du courrier.

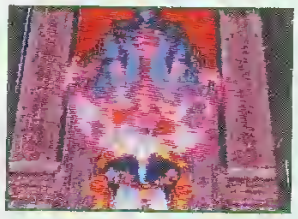
Tous nos prix sont TTC les promotions ne sont pas cumulables
Jeux dans la limite des stocks disponibles

Jeux 30 F Consoles 60 F Contre remboursement 80 F
CHEQUE CCP CARTE BLEUE Date d'expiration
Date Signature

11/96

SHINING THE HOLYARK

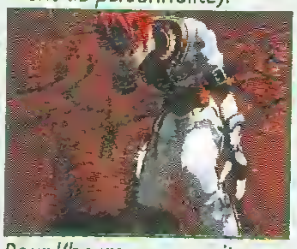
Très beau, Shining the Holyork propose des séquences en 3D bien tripontes (lorsque vous ren contrez un personnage pour



la première fois, ou lors de combats) et la vue à la Dungeon Master, lors de l'exploration de certains endroits ténébreux, risque de rappeler des souvenirs aux plus vieux d'entre vous. Encore un jeu à nous faire passer quelques nuits blanches...
Sortie Japon : fin 96.
Éditeur : Sega.

NEO TAKARA DDD

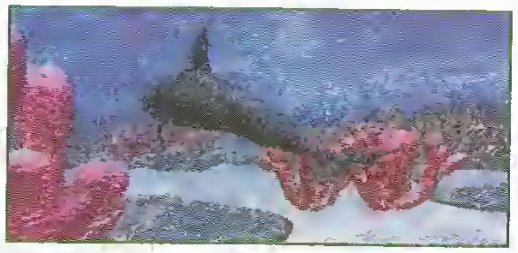
DDD est le nom, assez énigmatique, du prochain jeu de combat sur Saturn, signé Tokara (auteur de Toshinden). Pour l'instant, les informations nous sont livrées au compte-gouttes. On connaît le nom du héros (Bowie), qui après la mort des membres de sa famille est devenu un peu fou (genre dédoublement de personnolité).



Pour l'heure, on en soit pas beaucoup plus. À suivre dans les prochains numéros de Player One...
Sortie Japon : printemps.
Éditeur : Takara.

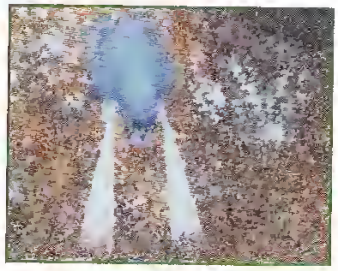
L'IVRESSE DES PROFONDEURS

DEPTH ET THE DEEP



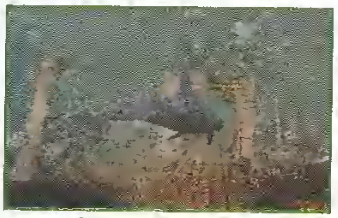
Les fonds marins sont à l'honneur dans ces deux jeux assez spéciaux, très « Grand bleu » chacun à leur manière. Avant de lire, prenez donc une bouffée d'air...

Commençons donc la présentation de ces titres, prévus sur PlayStation, avec Depth (profondeur), qui n'est à vrai dire pas un jeu mais plutôt un logiciel de création artistique musicale (?). Explication : avant même de « jouer », vous créez une petite mélodie grâce à une large bibliothèque de sons (c'est du huit pistes, vous pouvez varier sur les aigus, les graves, vous choisissez votre tempo, etc. C'est assez complet). Cela fait, vous vous retrouvez dans le jeu et dirigez un dauphin. Il peut entrer dans douze endroits différents (jardins de coraux, temple en ruine...). En fonction des déplacements du mammifère, vous influencez alors le rythme de la musique. Il y a de jolis effets de lumière, des échos, de la réverbération... Ça a l'air très peace et original. Reste à voir combien de temps cela peut nous amuser.



The Deep (PlayStation).

Quant à The Deep, sorti ce mois-ci mais un peu trop tard pour qu'on le teste dans ce numéro, les choses y sont un peu plus sérieuses. Vous dirigez une base sous-marine et vous essayez de mener à bien un programme d'exploration, grâce à un sous-marin de poche. Un jeu intéressant dont nous vous reparlerons le mois prochain.



Depth (PlayStation).

Depth
Sortie Japon : décembre.
Éditeur : Sony

The Deep
Sortie Japon : 18 octobre.
Éditeur : Marionette Inc.

CIRCUIT EDITION

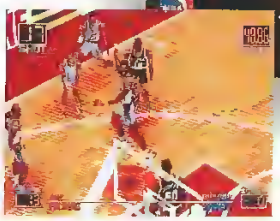
DAYTONA USA

Daytona USA fait son comeback. Signé AM2, Daytona Circuit Edition ne semble pas révolutionner son monde. Il faut dire que la version que nous avons vue, si elle semblait proche de la finale, nécessitait encore quelques retouches. Notamment en ce qui concerne le clipping, omniprésent... La principale innovation tient au fait qu'il est désormais possible de jouer à deux simultanément, grâce au split de l'écran (cool !). Deux nouveaux circuits font également leur apparition, en plus des trois déjà disponibles dans le précédent volet, et on notera la présence d'un menu d'options identique à celui de Sega Rally (Boost on/off, Time Compare...). On attend donc avec impatience la version définitive pour en savoir plus.

Sortie France : décembre.
Éditeur : Sega.

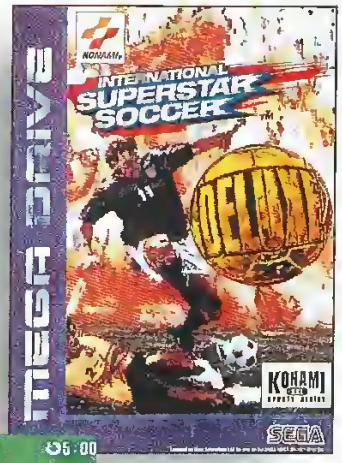
KONAMI XXL SPORTS SERIES

Les JO dans votre console !
De 1 à 4 joueurs
11 disciplines officielles.
Disponible.



Toute la NBA comme si vous y étiez !
De 1 à 8 joueurs
31 équipes de 5 joueurs.
Disponible.

Possibilité de jouer à... 16 !
8 joueurs et 8 personnages
de l'ordinateur
18 trous, 4 modes de jeu,
une multitude d'options !
Sortie Novembre.



Après le succès de la version Super
Nintendo, découvrez la conversion
sur Mega Drive et PlayStation.
La possibilité de jouer à 8.
Un Hit !
Sortie Décembre.

Le Concentré de Sport

* International Track and Field ™*, * Konami Open Golf ™ *, * International Superstar Soccer Deluxe ™* et * NBA In the Zone ™ * sont des marques déposées de Konami Co , Ltd. © 1996 KONAMI. Tous droits réservés. et * PlayStation * sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Mega Drive est une marque deposee de SEGA Enterprises Ltd. Super Nintendo est une marque déposée de NINTENDO Co Ltd

PAS CHER, MON FILS !

Le prix de la PlayStatian baisse au Japan. Il passe de 20 000 yen à 14 000 yen soit environ 700 francs. Ceci a priori pour assurer l'abjectif que s'est donné Sony : vendre 5 millians de PlayStatian en 1996. Espérons que cette nauvelle gura des répercussians aux États-Unis et en Europe.
Dans la même lignée, Sega af America annonce une baisse impartante du prix des nauveautés, sait 59.99 $, environ 300 francs.

PANZER DRAGOON... MINI

Dans ses efforts paur relancer la Game Gear, renammée récemment Kids Gear au Japan, Sega vient d'adapter paur cette consale son célèbre shaat them up de la Saturn : Panzer Dragaan.

Le jeu devrait être dispanible fin navembre au Japan. Matez la phata, c'est trap drâle !

FORMULA ONE EN POLE POSITION

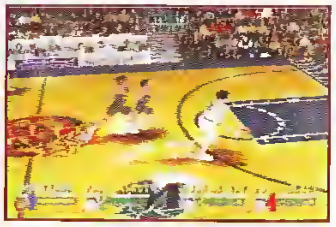
Après Resident Evil, c'est maintenant au taur de Farmula One de faire un cartan autre-Manche. Jugez plutôt : en deux jaurs, la simulatian de F1 de Psygnasis s'est vendue à 30 000 exemplaires. Un recard qui a de quai laisser rêveur n'imparte quel éditeur. Mais qui fera mieux ? Selan certains indicateurs, Tekken 2 au WipEaut 2097 devraient encare plus cartanner. La surenchère ne fait que commencer !

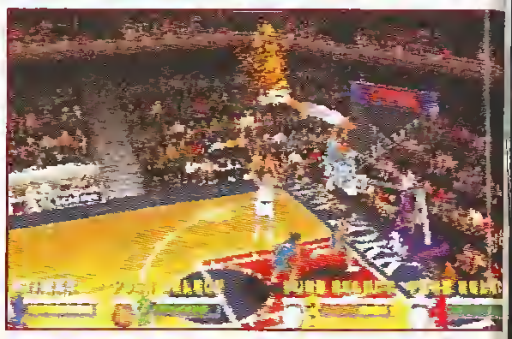
JUST DO IT

NBA JAM EXTREME

Le plus grand des jeux de basket sur arcade débarque en grande pompe et en 3D sur PlayStation !

Voici un an, NBA Jam TE débarquait sur PlayStation. Un zoom suivait les joueurs sur le terrain, mais ce dernier restait fixe. Avec NBA Jam Extreme, c'est la 3 D qui est à l'honneur, et le terrain bouge en fonction des déplacements des joueurs. Les matchs se déroulent toujours à deux contre deux, et bien sûr, on peut y jouer jusqu'à quatre simultanément. La vitesse du jeu, comme celle du chrono, peut être réglée. Le côté spectaculaire prime toujours sur le réalisme. Ainsi, vous pouvez exécuter des dunks extraordinaires, dans des effets de lumière qui ne le sont pas moins. Bref, c'est avec une impatience certaine que nous attendons ce soft.



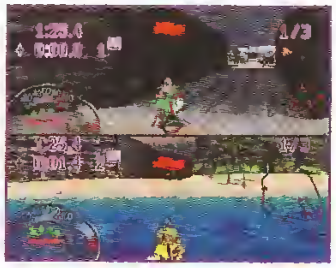


Sortie France : décembre.
Éditeur : Acclaim.

LE WAVE RACE DE LA PLAYSTATION ?

JET MOTO

Nos confrères américains s'amusent à qualifier ce jeu comme étant un joli mix entre WipEout et Wave Race 64. Dans ce jeu, vingt candidates (oh oui, que des filles !) s'affrontent dans chaque course proposée. Elles se retrouvent sur un jet ski hyper sophistiqué, qui leur permet de voguer sur l'eau ou de survoler (comme dans WipEout) les surfaces bétonnées. Un mode Versus permet à deux joueurs de s'affronter simultanément sur un écran splitté. Aucune date de sortie n'est annoncée pour le moment, mais il est clair que ce soft ne sera pas disponible avant février 1997.



Sortie France : NC.
Éditeur : Sony.

Slayer One infos

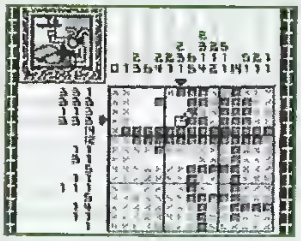
C PAS CLAIR

Connaissez-vous l'émission C Net (diffusée le dimanche à 12 h 30 sur Canal+) ? Présentée — entre autres — par la charmante Agnès Michaux, elle répond à des questions sur tout et rien, sous forme de saynètes (d'où le titre). Soit. Mais elle est présentée par Canal+ comme étant une émission « cyber » (d'où le titre). Or elle ne parle jamais de quoi que ce soit de cyber (comme d'Internet, par exemple). On a donc envie de poser quelques questions à Agnès : « Pourquoi ne parlez-vous jamais de cyber dans C Net ? Ça vous ferait mal de vous brancher sur Internet ? C Net, c'est pour faire un bon jeu de mots ? Ou c'est pour vous mettre à la mode ? Et pourquoi ne pas parler de tout ça un soir à la maison ? »

FINAL
DOOM
EN ENFER PERSONNE NE VOUS ENTENDRA CRIER !
CONSOLES + : 95 %
PLAYMAG : 90 %
PLAYER ONE : 95 %
JOYPAD : 90 %
id
CD-ROM PC
CD-ROM MAC
PlayStation

MARIO PICROSS, LE RETOUR...

Possesseur de Game Boy, vous devez bien sûr vous souvenir de Maria Picross, sorti il y a environ un an. Dans Maria Picross 2, le principe reste le même, mais une petite part d'aventure a été



ajoutée puisque Maria affronte Waria dans une quête aux indices... Au moment où vous lirez ces lignes, le jeu sortira au Japon et devrait être disponible en Europe tout début 1997.

RAGE RACER

Le Ridge Racer 3 de Namco que nous vous présentions le mois dernier dans nos colonnes s'appellera finalement Rage Racer. Tout (selon Namco) y est entièrement nouveau. Que ce soit les circuits, en passant par les voitures complètement paramétrables au les modes de jeu. Aucune date n'est confirmée, mais on parle beaucoup du 3 décembre, date à laquelle Ridge Racer et RR Revolution ont été lancés au Japon...

BYE BYE LES AMIS !

Gumpei Yokoi, un des plus importants hardwares designers de chez Nintendo Japan aurait quitté la société. Il était le directeur du département Recherche et Développement et n° 2 chez Nintendo. C'est à lui que l'on doit le célèbrissime Game Boy, les Games & Watch et certains jeux comme Metroid.

DANS L'ENFER DE LONDRES

NIGHTMARE CREATURES

Chez Mindscape Bordeaux, une douzaine de programmeurs planchent sur Nightmare Creatures. Un beat'em all en 3D de toute beauté !

Londres, 1660. Une société secrète — la Fraternité d'Hécate — tente de créer une race d'hommes supérieurs. Plus puissants et plus forts, ils doivent participer aux desseins peu scrupuleux de la secte. Malheureusement, le virus inoculé à des cadavres en fait des monstres dénués de raison, considérés comme des lépreux par la

population. En 1666 pourtant, la Fraternité pense être enfin arrivée à ses fins. Mais dans le groupe, un homme prend peur et met le feu à la crypte en prenant bien soin d'y enfermer tout le reste de la bande ! Manque de chance, le feu s'étend et se transforme en un brasier sans nom : ou plutôt si, l'histoire l'a appelé le Grand Incendie de Londres...

Londres toujours, 1834. Ignatius Blackward, un prêtre anglican, trouve un carnet dans lequel il apprend l'existence passée de la secte. Or l'entrée de la crypte a été mise au jour par des travaux, laissant le virus jusque-là jugulé s'étendre dans la ville.

Parallèlement, John F., éminent historien, est sauvagement assassiné par un membre de la Fraternité d'Hécate qui s'est reformée. Sa fille, Shirley, décide alors de se venger et de s'associer à Ignatius pour annihiler la secte et sa maléfique engeance. C'est là que vous intervenez, en incarnant à tour de rôle un des deux héros et en parcourant le Londres du XIXe siècle, en quête de monstres et autres morts vivants à buter. Tout un programme !

RESPECT AVANT TOUT

Pour créer l'univers du jeu, l'équipe de Mindscape a abattu un travail de titan. Repérages dans Londres pour s'imprégner de l'architecture typique de la ville, lecture de nombreux livres d'histoire et de sorcellerie... Tout fut bon pour donner à Nightmare Creatures une ambiance glauque, oppressante et réaliste. Ainsi, les rues sont nappées d'un voile de brouillard, les monuments sont imposants et torturés à souhait et le jour ne se lève jamais. Ambiance Tim Burton garantie !

Le design des personnages et des ennemis, a lui aussi été particulièrement soigné. Ils ont été modélisés en 3D à partir de croquis et animés avec un maximum de détails. Ainsi, lorsque vous rencontrez une gargouille ou un monstre ailé, la peur vous hérisse l'échine et votre seule envie est de le voir mort.

Pour ce faire, Ignatius et Shirley ont à leur disposition un long bâton avec lequel ils peuvent donner des coups plus ou moins forts. Ils se servent également de leurs pieds et, lorsqu'on maîtrise bien les manips, ils peuvent même enchaîner plusieurs attaques — des combos en quelque

sorte, mais bien loin de Mortal Kombat, rassurez-vous ! Enfin, dernier détail, ils possèdent aussi un gun — mais très peu de munitions — ainsi que des fioles de poison aux effets variés. Mais rassurez-vous, Nightmare Creatures n'est pas un jeu de

De gauche à droite, l'ensemble du team, croqué par Pascal Barret : Marc Petska, manager. Benoît Milhorat, animateur. Pascal Barret, design & modélisation. Chong Yong, animateur. Mickaël Labat et Michel Coulié, création décors. Cyrille Fontaine, senior graphiste. Anthony Desmazeau, création décors. Alain Guyet, programmeur. Sébastien Morin, programmeur. Thierry Ardilier, création décors. Frédéric « Moby » Motte, musique & sons.

pure aventure, il se présente plutôt comme un beat'em all en 3D. Rapide et fluide, il fait peu de concessions à la recherche et mise beaucoup sur l'ambiance — tant sonore que visuelle — pour vous scotcher à vos sièges, tremblants de peur.

EFFETS DE STYLE

Nightmare Creatures multiplie les effets visuels de folie et les mouvements de caméra. Cette dernière suit le héros vu de dos en variant sa position, histoire de ne pas « boucher » la vue du champ d'action (à la manière de Tomb Raider). Cette astuce s'avère d'ailleurs fort pratique car certains passages nécessitent un bon timing. Et dans de telles circonstances, mieux vaut ne pas être gêné par un coin de mur ! Bref, même si Nightmare Creatures est loin d'être achevé, il nous laisse sur une impression de qualité. Patience, le jeu ne sort pas tout de suite...

Sortie France : mars.
Éditeur : Mindscape Bordeaux.

INTERVIEWS

MARC, CHEF DE PROJET

PLAYER ONE : Marc, quel est ton rôle dans Nightmare Creatures ?

MARC PETSKA : Il y a plus d'un an, Nicolas (ndlr : Nicolas Gaume, big boss de Mindscape Bordeaux) m'a donné l'occasion de m'occuper d'un projet, Nightmare Creatures. J'ai accepté parce que c'était l'occasion de travailler avec des gens qui ont plein de talent ! Je m'occupe de tout ce qui est administratif — budget, temps — et j'essaye de coordonner toute l'équipe, avec un seul but, celui de faire un jeu sans perdre l'objectif principal : qu'il plaise au joueur.

Si tu devais définir Nightmare Creatures en quelques mots, tu lui donnerais quelle étiquette ?

Dans l'esprit, c'est vraiment un beat'em all en 3D, avec de l'action, du fun quand on se bat et une certaine tension à l'intérieur des maps.

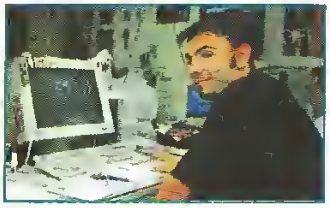
D'un point de vue historique, où le jeu puise-t-il son inspiration ?

Il y a plusieurs faits historiques repris. Le premier, c'est un incendie qui a eu lieu en 1666 à Londres. Le second est la publication, toujours en 1660, d'un journal écrit par Samuel Pepys. Voilà pour les bases historiques. À partir de là, il y a eu beaucoup d'interprétations, d'extrapolations et... d'imagination.

En terme de chiffres, combien de personnages, de monstres, de niveaux ?

Nightmare comporte quinze niveaux, plus trois de boss, plus des maps cachées. Il y a une vingtaine de monstres et deux héros. L'un, très lourd, avec des coups puissants : c'est Ignatius. Et l'autre, beaucoup plus aérien, léger, mais qui frappe moins fort : c'est Shirley.

PASCAL, DESIGNER



PLAYER ONE : Pascal, quel rôle as-tu joué dans Nightmare Creatures ?

PASCAL BARRET : Je suis dessinateur de BD à la base et je me suis occupé d'une partie du design du jeu, et de la modélisation des personnages et des monstres.

Où as-tu trouvé ton inspiration, notamment pour les monstres ?

Tu sais, je suis un peu fêlé, et dans ma tête ! Je suis un fan des films fantastiques et j'aime bien créer des univers. J'adore tout ce qui est bestioles, je me sens un peu comme un professeur Frankenstein !

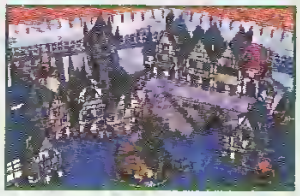
Est-ce que la PlayStation retranscrit bien ton imaginaire ?

Oui, je suis vraiment content. Au départ, on avait de petits problèmes de qualité, des déformations — qui maintenant sont réglés. Bon, on aimerait bien du Gouraud sur les personnages pour les arrondir, mais la restriction principale, c'est qu'ils ont très peu de facettes sur PlayStation. Environ 400 par monstre.

StOp INFO

FINAL FANTASY VII REPORTÉ

Eh oui, nos amis de chez SquareSoft ont beaucoup de boulot avec Final Fantasy VII. C'est pourquoi ils préfèrent repousser la sortie du jeu initialement prévue en décembre 1996, au 31 janvier 1997.



Par ailleurs le jeu ne tiendra plus sur deux, mais trois CD !

TOTAL DRIVIN'

Repris par Sony, Total Drivin' de Merit Studio s'annonce comme l'un de leur produit phare de l'année prochaine.

Chaque course possède six niveaux de difficulté et huit voitures (formés chacunes par 300 polygones) présentes à tout instant sur la piste. Ce jeu devrait être disponible dans le courant du premier trimestre 1997.

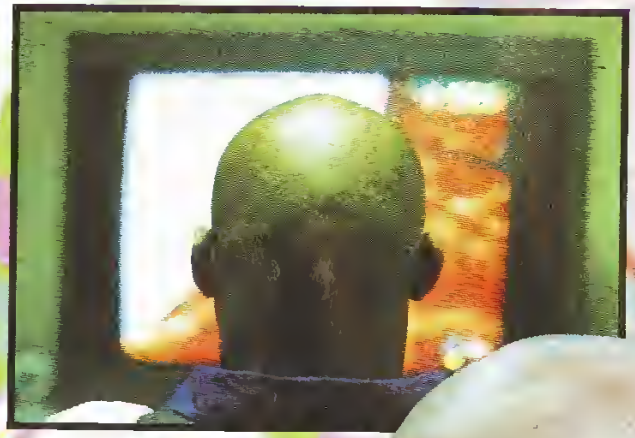
CRASH BANDICOOT VS MARIO

Sony affirme aux État-Unis que Crash Bandicoot n'est pas un anti-Mario 64. Pourtant, une pub TV présente Crash, se tenant devant le QG de Nintenda à Seattle et harcelant un certain plombier moustachu, jeté dehors par un gardien de la sécurité. Une pub que l'on a peu de chances de voir arriver un jour en France. Dommage...

Les plus belles interviews de Mahalia

Il mesure 1,95 m, pèse 97 kg et chausse du 48 ! Pas étonnant que Mitch Richmond soit basketteur. Cet américain de 30 ans, talentueux, explose dans la Dream Team. Rencontre à la rédaction avec un garçon qu'il vaut mieux ne pas énerver.

Mitch Richmond



MITCH ET NBA JAM

PO : Que pensez-vous de cette simu de basket sur PlayStotion ?
MITCH : Je me suis choisi comme perso mais je suis en train de me prendre une pâtée ! Pourtant j'ai une bonne tactique, je tire tout le temps ! Mais je ne réussis pas toujours à mettre de panier. C'est super sympa comme jeu, mais comme ce n'est pas vraiment réaliste, le fait d'être basketteur ne me sert pas à grand-chose. Contre un spécialiste des jeux vidéo, je ne fais pas le poids !

« L'éducation et l'école sont très importants pour votre avenir. »

MITCH ET LES JEUX VIDÉO

Quand jouez-vous ?
En avion, quand on voyage pour les différents matchs. La NBA possède son propre avion qui a été aménagé avec une grande télé, on peut donc s'en donner à cœur joie. On organise des tournois sur des jeux de basket dont les règles sont simples : le meilleur des deux reste tant qu'il n'est pas battu. Comme il est difficile de sortir à cause des nombreux admirateurs (et admiratrices), on passe énormément de temps à l'hôtel où l'on se retrouve pour jouer. À Atlanta, pendant les Jeux olympiques, il nous était beaucoup plus difficile de jouer

Toujours plus haut

parce qu'on avait un match tous les deux jours et que le reste du temps on s'entraînait ou on restait avec nos familles. Hormis les simulations de basket, j'aime bien aussi certains jeux de baston comme Mortal Kombat.

Avez-vous l'occasion de jouer chez vous ?
J'ai deux jeunes enfants et donc pas beaucoup le temps de jouer. Quand des copains viennent, on se fait des petits tournois. Sinon je possède deux bornes d'arcade : NBA Jam et Miss

Pacman. J'ai aussi une PlayStation.

Comment avez-vous commencé à jouer ?
Ça fait très longtemps que je joue. Quand j'étais gamin, c'était avec un Atari qui mettait au moins quinze minutes à démarrer ! J'adorais déjà ça avant d'entrer dans la NBA, ça tombe bien que les autres aiment aussi.

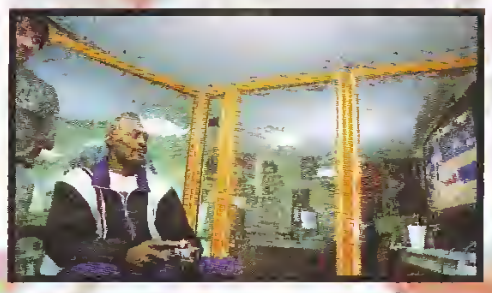
Quel genre de joueur êtes-vous ?
Tout ce que je veux, c'est gagner. Pour se déstabiliser, on s'envoie des vannes comme durant les matchs de basket. On appelle ça le « talking trash ». Si jamais on perd, les copains nous chambrent pendant plusieurs jours. Raison de plus pour moi de ne chercher que la victoire.

Qui est le plus difficile à battre aux jeux vidéo ?
C'est probablement Ron Harper des Chicago Bulls.

Pensez-vous que les jeux vidéo ont une influence néfaste sur les enfants ?
Les jeux vidéo sont une bonne façon d'approcher l'informatique. Mon fils qui a trois ans a déjà commencé un peu à manipuler les ordinateurs. La seule chose que je veux éviter pour mes enfants, ce sont les jeux violents mais d'autres, comme Mario 64 que j'ai essayé *(ndlr : à la rédaction)*, sont positifs et peuvent apprendre quelque chose aux enfants.

MITCH ET LE BASKET

Avez-vous une idole ?
Pas vraiment, mais il y a un joueur qui était dans la NBA en 1970/80 que j'admire beaucoup : c'est Julius Earvin, qu'on appelle aussi Docteur J.



Il est le père du basket moderne et a été le premier à populariser les « smashes dunks ».

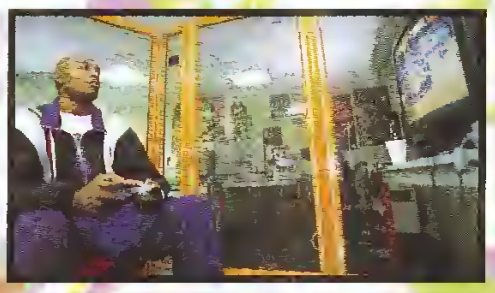
Le joueur actuel le plus impressionnant de la NBA ?
C'est sûrement Michael Jordan.

Avez-vous l'impression d'être une légende ?
Les JO et mon entrée dans la NBA m'ont surtout permis de me faire mieux connaître.

Quelles sont vos prévisions pour la prochaine saison ?
Nos chances sont très grandes. L'année dernière nous avions été sélectionnés dans les play-off pour la première fois depuis dix ans. On espère atteindre la deuxième période des

play-off même si je pense que cela va être très difficile.

Quel autre sport auriez-vous aimé pratiqué ?
J'adorais le foot américain et j'aurais bien aimé devenir professionnel mais quand j'ai commencé à prendre beaucoup de centimètres, je me suis dirigé vers le basket !



Quel autre métier vous aurait intéressé ?
De toute façon, j'aurais tout fait pour être dans le milieu du basket !

FICHE SIGNALÉTIQUE :
NOM : RICHMOND
PRÉNOM : Mitch
SURNOM : Hammer et Rock.
NÉ LE : 30 juin 1966, 30 ans
SITUATION DE FAMILLE : Marié, deux enfants
PARCOURS : A fait des études de sciences sociales.
Fait trois saisons (de 1988 à 1991) dans l'équipe des Golden State Warriors puis entre dans celle des Sacramento Kings
Plus jeune joueur de l'année en 1989.
Leader de l'équipe de Sacramento en 1985.
7e joueur de l'histoire de la NBA à totaliser une moyenne de 21 points dans chaque match.
Vient de participer pour la seconde fois aux Jeux olympiques.
A fait son entrée cette année dans la Dream Team.

Les plus belles interviews de Mahalia

Charly et Lulu se lâchent sur M6 dans le « Hit » et aussi dans leur nouvelle émission « Faites comme chez vous » du lundi au jeudi à 17 heures. Sketches, parodies, jeux de mots loufoques, rien ne les arrête !

Charly et Lulu

Black and White

PO : Si je vous dis Saturn, PlayStation, Nintendo 64, qu'est-ce que cela vous évoque ?
CHARLY : Ce sont des choses avec lesquelles j'ai joué ou je vais jouer bientôt. La Nintendo 64, je l'attends avec impatience. Je n'ai pas acheté la Playstation uniquement pour pouvoir l'acquérir. Pour l'instant, je joue sur la Super Nintendo. Les jeux vidéo ça me passionne et ça me détend. J'ai bien aimé Donkey Kong, Street Fighter et certaines courses de voitures.
LULU : Moi, j'ai une Vedette ! Je suis totalement hermétique à ça, je n'y comprends rien du tout. Du coup, je préfère le Mille bornes et le jeu des 7 familles.

Quel genre de joueurs êtes-vous ?
CHARLY : Je suis passé par plusieurs stades. Au début j'appelais des copains comme Alexandre Debonne et on jouait au même jeu ou on se donnait des indications par téléphone. Ensuite, je suis passé au stade « laissez je vais vous montrer ». Maintenant, faut que je gagne.
LULU : Moi, au Moko moulage, j'ai horreur de rater Mickey.

Quel est le dernier film que vous avez vu au cinéma ?
LULU : The Van.
CHARLY : J'ai vu Twister et j'ai adoré. Ce que j'aime, ce sont les films avec du spectacle, quand il y a des millions de dollars qui partent dans les poursuites, les cascades et les explosions.

Le Pen a dit qu'il ne croyait pas à l'égalité des races. Voulez-vous faire un commentaire ?
LULU : Il a raison : le cocker est un chien qui a des trucs qui se collent sur ses oreilles et ce n'est pas pratique !
CHARLY : Dieu reconnaîtra les siens.

Est-ce qu'en regardant vos sketches et parodies, vous trouvez ça drôle ?
CHARLY : Si on a rigolé sur le tournage, ce qui arrive très souvent, on se marrera.
LULU : Je ne pense pas que ce soit drôle, c'est un message.

Vos parodies, c'est pour vous entraîner en vue d'un album ?
CHARLY : On n'envisage rien du tout. J'aime bien pousser la chansonnette mais pour un album, on verra...
LULU : On fait ça uniquement pour se marrer, on n'a pas de plan de carrière.

Quelque chose à ajouter ?
CHARLY : Je ne crois vraiment pas que les jeux vidéo rendent plus crétins et plus torés !

FICHE SIGNALÉTIQUE :
NOMS : No name
PRÉNOMS : Charly et Lulu
NÉS LE : 10 avril 1964 (32 ans) 8 janvier 1963 (33 ans)
SITUATIONS DE FAMILLE : deux cœurs à prendre
PARCOURS :
Charly : bac + 4. A travaillé dans une grosse société d'informatique. Entre à la télé en tant qu'assistant d'assistant. Puis devient animateur aux côtés de Christophe Dechavanne dans « Coucou c'est nous ». « Animateur vedette » sur M6.
Lulu : bac + 0. Devient pion. Assistant d'assistant d'assistant de télé. Aujourd'hui « leader d'un groupe de stars ».

les plus belles interviews de Mahalia

Ce speedé incollable en musique débarque sur MCM après un séjour de cinq ans chez M6. L'occasion pour nous de savoir ce qu'il aime et quels sont ses projets.

Olivier Cachin

PO: Les jeux vidéo, vous pratiquez ?
OLIVIER CACHIN : Très peu. Je connais Doom à cause des nombreuses parties jouées au bureau durant la longue trêve estivale et j'ai pu apprécier les arrachages de têtes et de tripes, et les bruits et grognements des monstres. Mais j'avoue ne pas y avoir vraiment joué. On peut dire que j'ai de grosses lacunes depuis l'époque de Pong. J'ai essayé un casque virtuel dans une salle d'arcade à Londres. J'ai trouvé ça assez amusant.

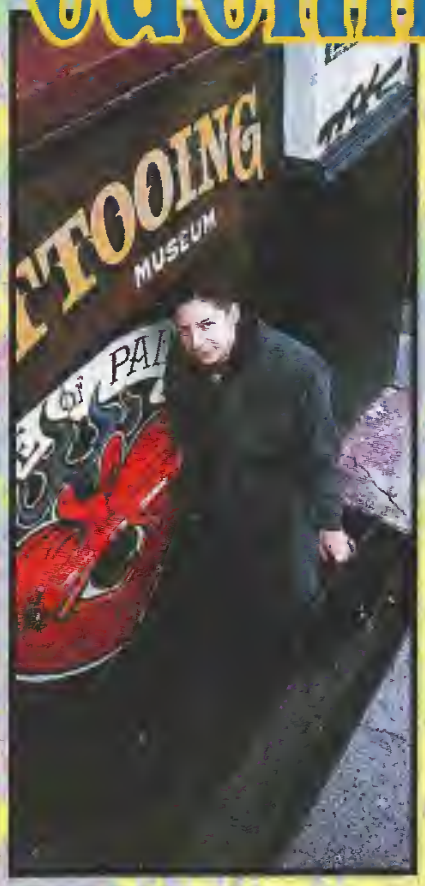
Comment se sont passées vos vacances d'été ?
Je suis resté cinq jours en Bretagne avec ma copine. J'ai plutôt fait des sauts de puce à droite et à gauche. Je suis allé à Bruxelles, dans la forêt des Ardennes, et j'ai passé un week-end à Londres. Comme je viens de déménager, j'ai pris beaucoup de plaisir à rester chez moi et ranger deux, trois trucs.

Après la détente, comment s'annonce la rentrée ?
Elle sera très studieuse. *L'Affiche*, le magazine pour lequel je suis rédacteur en chef, cartonne pas mal. Je participe aussi à d'autres journaux comme *Rock'n Folk*. Je démarre une nouvelle émission quotidienne sur MCM (de 18 h 30 à 19 h). Elle traitera essentiellement de musique et tournera autour d'un invité, venant d'horizons divers. Je souhaiterais qu'elle se déroule le plus possible en direct.

Y a-t-il quelqu'un que vous souhaiteriez rencontrer ?
Mon métier offre l'avantage de pouvoir rencontrer des gens que j'aime en musique ou dans d'autres domaines. Avoir discuté avec Kraftwerk, Jackie Chan ou James Brown (entre autres), c'est déjà une grande chance. En musique, j'aimerais bien avoir une conversation avec Docteur Dre et Michael Jackson. Simplement leur parler, ce serait géant ! C'est mon côté midinette qui ressort !

Quel genre d'ado étiez-vous ?
Plutôt sympa et fumiste. Je n'étais pas vraiment passionné par le système scolaire. C'est pour cela que j'ai choisi des études d'anglais. Je voulais savoir ce que disaient les chanteurs dans leurs chansons. J'essayais d'aller le plus souvent possible en Angleterre pour ramener des disques, des affiches et aller à des concerts. Bref, j'étais déjà très branché musique.

« J'ai choisi des études d'anglais pour savoir ce que disaient les chanteurs dans leurs chansons. »



FICHE SIGNALÉTIQUE
NOM : Cachin
PRÉNOM : Olivier
NÉ LE : 14 septembre 1962
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire
PARCOURS : A commencé à écrire dans un magazine de musique. Pige ensuite au *Matin de Paris*, devient rédacteur en chef de *L'Affiche* en 1989.
A travaillé en free-lance pour une vingtaine de revues comme le *Nouvel Observateur*, *Max*, *Entrevue*, *Elle*, *Vogue*...
Animateur de *Rapline* et *Fax'o* sur M6 de 1990 à 1995.

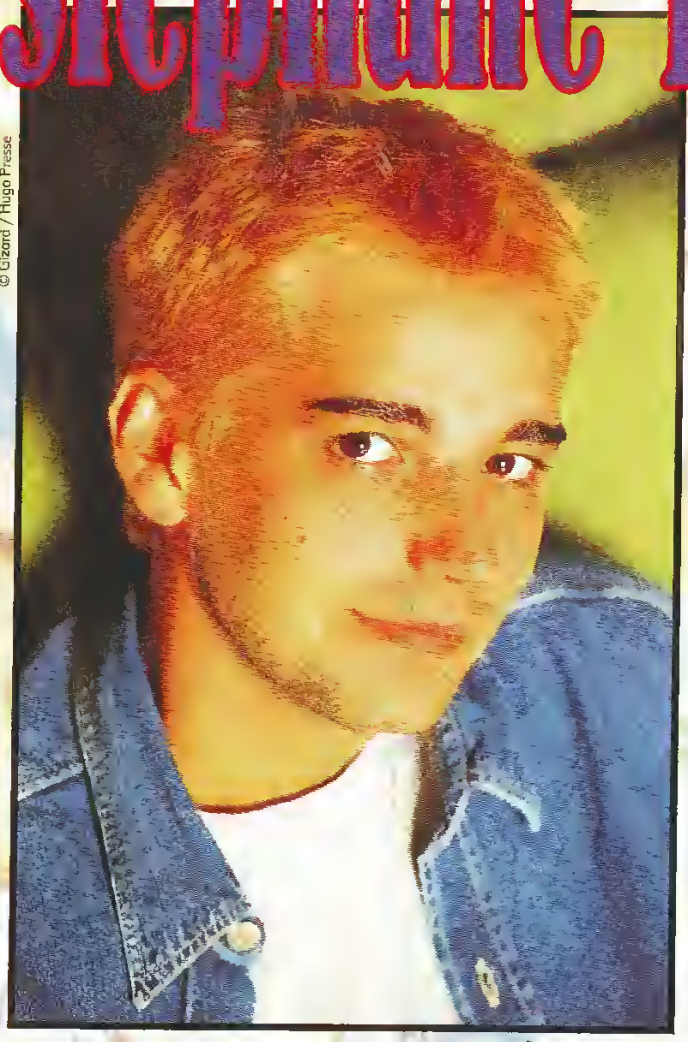
les plus belles interviews de Mahalia

L'ex-animateur de « Y'a pas de lézard » et « Samedi et vous », profite de son congé sabbatique forcé pour se consacrer à son micro-ordinateur. Itinéraire d'un enfant pas toujours gâté.

© Gizard / Hugo Presse

Stéphane Tapie

PO : Comment as-tu connu les jeux vidéo ?
STÉPHANE TAPIE : J'ai commencé à l'âge de 12 ans sur une console Atari avec Pac Man et Space Invaders. Après j'ai laissé tombé pendant 10 ans parce qu'il n'y a pas eu vraiment d'évolution (sic). Je suis passé à la Super Nintendo, à la Nea Geo, et maintenant au PC.


© Gizard / Hugo Presse

Quel type de softs t'attire le plus ?
J'aime les jeux très violents comme Doom au Duke Nukem 3D.
J'ai aussi passé beaucoup de temps à errer dans la demeure de 7th Guest.

Quel genre de joueur es-tu ?
Je mets mon répondeur. Je prends une bouteille d'eau au de caca, et c'est parti. J'arrête de jouer quand je suis arrivé au bout. Parfois je ne décroche pas pendant deux jours.
Je fais des coupures repas et je m'y remets.
Sinon je cherche des codes, notamment sur Internet.

Quel est le dernier film que tu as vu au cinéma ?
Hommes-Femmes mode d'emploi (ndlr : dernier film de Claude Lelouch avec, notamment, Bernard Tapie). J'ai vraiment bien aimé. L'histoire est simple, c'est-à-dire sans trame compliquée comme Lelouch en fait quelquefois.

Quelles sont les musiques que tu écoutes ?
J'aime surtout le soul-reggae. Si j'entends un truc qui me plaît, je l'achète au je le pique à un copain. MC Solaar, Saan E MC, IAM, Autour de Lucie, Pascal Obispo, Zazie... selon moi, c'est de la vraie musique.

Côté télé, tu as des projets ?
Je suis toujours en contrat avec TF1. Je leur ai proposé un projet d'émission autour des 15-25 ans qui les intéresse mais, étant donné que nous sommes encore en discussion, je ne peux pas en dire plus.

FICHE SIGNALÉTIQUE :
NOM : Tapie
PRÉNOM : Stéphane
NÉ LE : 5 août 1969, 27 ans
SITUATION DE FAMILLE : Marié, deux enfants
PARCOURS : École française d'attaché de presse en 1987. Stage à TF1 dans l'unité de variété de Dominique Cantien en tant que « porteur de cafés » (dixit Stéphane), puis assistant de production pendant 5 ans. En 1992, devient animateur TV. Depuis 1995, il est installé dans un « placard pas sympathique ».

© Gizard / Hugo Preste

film
éma ?
'emploi
de Lelauch
Tapie).
nistoire
s trame
h en fait

usiques

ae Si
aît, je
copain.
M, Autour
zie…
musique.

rojets ?
avec
rojet
5 ans qui
nné que
cussion, je

l'attaché
F1 dans
ue
e cafés »
t de pro-
92,
1995,
d pas

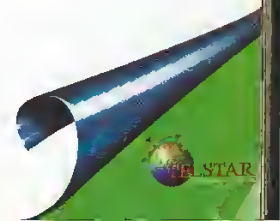
Rapide, Fluide, Incisif, Extrême, Instinctif, Pur, Essentiel, Réaliste, Technique, Complet, Efficace …

Prenez l'Avantage !

- *1 à 4 joueurs*
- *Des graphismes hyper-réalistes grâce à des images digitalisées*
- *48 joueurs et 16 pays représentés*
- *Des dizaines de coups spectaculaires*
- *Tous types de surface : terre battue, gazon, surfaces dures…*
- *Possibilité de jouer en Coupe Davis ou de créer ses propres tournois et matches amicaux*
- *Jeu en simple ou en double*

3615 UBI SOFT - INTERNET : http://www.ubisoft.fr

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA Enterprises, Ltd © 1996 Telstar Electronic Studios Ltd Toutes les autres marques citées sont propriété de leurs sociétés respectives



L'arcade dépasse les bornes

Alléluia ! Ça y est, Virtua Fighter 3 est sorti en France ! Dépassant les prévisions les plus optimistes, la date de sortie de ce méga-hit a été avancée et c'est avec un bonheur incommensurable que nous vous le présentons. À côté de cela, nous vous parlons aussi de Speed Up, un petit jeu de course très sympa et faisons un nouveau point sur le Jamma Show, dont nous vous avons déjà parlé le mois dernier. Bref, beaucoup de bonnes et belles choses pour une rubrique qui s'étoffe toujours un peu plus. Et c'est tant mieux...

Virtua Fighter 3
Sega

98%

Mes amis, ce moment est un grand moment. J'ai enfin pu jouer à VF 3, gonflant la borne d'arcade à coups de pièces de dix balles jusqu'à la faire exploser, et c'est la larme au coin de l'œil que je vous donne maintenant mes impressions. Bizarrement, lorsqu'on découvre le jeu pour la première fois, on s'étonne de n'être qu'à moitié surpris. Le jeu est graphiquement incroyable, mais on l'attendait depuis si longtemps, on en avait entendu dire tellement de bien que le résultat ne paraît pas si renversant. Et puis en même temps, on n'est pas du tout déçu. C'est un peu paradoxal et cela symbolise assez bien le syndrome du « je m'attends toujours à mieux ». Bref, tout ça pour vous faire part de la petite réticence qu'éprouvent la plupart des gens en voyant VF 3. Cela étant dit, lâchons-nous et soyons exclusivement dithyrambiques. C'est bon d'aimer sans retenue...

Les dix personnages de VF 2 sont bien sûr présents dans cette nouvelle version. Leur présence est expliquée par le biais de petites histoires sans grande importance mais afin de contenter les fans, en voici une courte exposition. La finale de VF 2 a vu Lau affronter Akira, qui est sorti vainqueur du combat. Ne jugeant tout de même pas son niveau suffisant, il est revenu s'entraîner dans le dojo de son père (perfectionniste !). À côté de ça, tous les personnages sont retournés à leurs occupations — s'entraînant eux aussi la plupart du temps — et ont reçu avec surprise une nouvelle invitation, un peu plus d'un an après la fin du tournoi de VF 2. Ils découvrent à cette occasion deux nouveaux participants : Aoï Umenokoji, une jeune fille qui a passé son enfance à s'entraîner avec Akira, et Taka-Arashi, un sumo à la force titanesque, qu'un des membres de la société Judgement 6 a remarqué (c'est cette fameuse société qui lance les invitations au tournoi). Tout cela pour avoir droit à un semblant de scénario, mais ce n'est vraiment pas le plus important. Maintenant, nous allons nous intéresser au jeu proprement dit, et là...

Tous les personnages et les stages de VF 3 ont été relookés et repensés. La jouabilité a été subtilement modifiée et de nombreux nouveaux coups font leur apparition. Une description exhaustive de tout ce

CE QUE VOUS NE VERREZ PAS

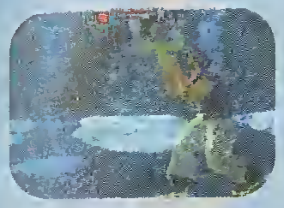
Au Japon était présenté un petit film en images de synthèse, de toute beauté. Il présentait chacun des personnages en action et selon les dires des gens, chanceux, qui ont pu l'admirer, le résultat est époustouflant.

st sorti
s les
ce méga-
nheur
résen-
s aussi
s sympa
a Show,
rnier.
ur une

t ont reçu avec
ne nouvelle invita-
u plus d'un an
du tournoi de
ouvrant à cette
eux nouveaux
s : Aoï
, une jeune fille
s'entraîner avec
umo à la force
nbres de la socié-
é (c'est cette
les invitations
avoir droit à un
t vraiment pas le
allons nous inté-
..
s de VF 3 ont été
a été subtilement
coups font leur
tive de tout ce

S NE
AS

le synthèse,
ages en action
t pu l'admirer,



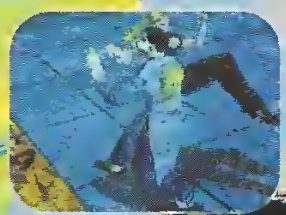
qui a été rajouté est bien sûr impossible (je n'ai pas la borne à la maison !) mais nous allons tout de même passer les combattants en revue, histoire d'être le plus intéressant et le plus précis possible.

1) Akira Yuki

Le beau et ténébreux Akira est peut-être le personnage qui a subi le moins de changements, graphiquement parlant. Il porte son éternel kimono noir et le stage dans lequel il évolue, le dojo yuki, se révèle assez sobre. Toujours aussi redoutable au corps à corps, il possède une panoplie de coups très « secs ». Répondent évidemment présents ses contres et son désormais célébrissime « clac-clac-clac » (les initiés comprendront).

2) Jacky Bryant

Le frère de Sarah est ici exclusivement habillé de vêtements de ville (blouson et pantalon : la couleur change selon que vous êtes en 1 P ou 2 P). Sa panoplie de coups de pied a été considérablement améliorée et il est maintenant capable d'enchaîner d'une façon assez insensée. Son stage est assez bizarre : une sorte de plate-forme en verre, construite sur un support de poutrelles métalliques, dans les airs, et illuminée par une multitude de petites lampes au sol (si vous tombez dessus, vous les cassez). Ici, les Ring Out sont mortels.



3) Sarah Bryant

Ma préférée. Et aussi le personnage que je connais le mieux.
Super sexy, avec son short en jean ou sa tenue en cuir, Sarah possède encore ici un jeu de jambes très rapide et performant.
Sa nouvelle chope (arrière punch + guard) fait encore plus mal lorsque vous l'effectuez près d'un mur. Son stage, dans le métro, se révèle assez fun. Vous pouvez monter ou descendre une petite volée d'escaliers et le Ring Out s'effectue lorsque vous tombez sur les rails.

4) Pai Chan

Un des plus beaux personnages du jeu. Sa première tenue (1 P), une robe chinoise ample décorée de jolis motifs, est tout simplement extraordinaire. La seconde, une tenue d'écolière, se révèle assez rigolote. La belle possède une panoplie de projections encore plus importantes que dans VF 2 et ses contres s'effectuent désormais avec deux boutons (P + K). C'est maintenant le cas pour la plupart des autres personnages. Son stage est très dénivelé puisque vous vous trouvez sur le toit en pente d'une maison. Un élément important à prendre en compte lors des combats car l'angle des coups peut changer jusqu'à 60 %.

5) Lau Chan

L'enchaîneur fou de Virtua Fighter est de retour, plus redoutable et efficace que jamais. Ses tenues sont vraiment superbes et on aurait presque envie de jouer avec ce perso rien que pour admirer la beauté de ses vêtements. Ses enchaînements de coups de poing sont meurtriers et il a la possibilité de vous soulever (grâce à un coup de paume lancé vers le haut) pour continuer à vous rouer de coups. Son stage a pour décor un morceau de la Grande Muraille de Chine. Il y a donc des murs — les remparts —, du dénivelé et un Ring Out possible. La totale !

6) Jeffry Mc Wild

Le lutteur de pancrace rasta est toujours aussi impressionnant. Sa deuxième tenue est rigolote (il porte un bandana), sa panoplie de projections toujours aussi vaste et meurtrière, mais ce qui a surtout changé, c'est son stage. On se trouve ici sur un minuscule banc de

NOUVELLE JOUABILITÉ, NOUVELLES SENSATIONS

De nombreux petits détails ont été modifiés dans VF 3. Par exemple, il n'est plus possible d'effectuer des sauts immenses qui vous font passer au-dessus de l'adversaire. De plus, quand on désire effectuer un saut, il faut maintenant faire haut-bas. Cela n'est pas très naturel mais épargne les fausses manips ; et puis le jeu aérien, dans un jeu comme VF 3, est de toute façon très limité. En plus de Guard, Punch et Kick, un quatrième bouton, très important, fait son apparition : le Dodge. Il vous permet de vous esquiver rapidement vers l'avant, l'arrière (il remplace les Dash) ou le côté. On n'a pas tendance à trop l'utiliser, surtout lorsqu'on est un habitué de VF 2, mais on devient rapidement redoutable en l'employant à bon escient. Pour toucher un adversaire qui utilise sans cesse du Dodge, utilisez les coups circulaires. Les projections, elles, ne doivent pas être exécutées à tort et à travers. En effet, lorsque vous en ratez une, votre personnage tend les bras et brasse pendant une seconde du vide. Il est donc en position de faiblesse et votre adversaire peut en profiter. Enfin, et c'est peut-être le plus remarquable, les contres sur les projections ont été complètement repensées. Maintenant, il faut réagir sur une projo en effectuant le dernier mouvement de celle-ci avec P + G (lorsque vous êtes debout), ou P + K + G (lorsque vous êtes accroupi). Exemple : pour contrer le machinegun knee lift de Jeffry (Bas, Droite P + K + G), il faut que vous réagissiez en faisant droite (le dernier mouvement) avec P + K + G (parce que c'est une chope qui attrape un adversaire baissé). Ça peut paraître assez hallucinant, vu le nombre de projections proposées dans le jeu, mais cela oblige es joueurs à varier leurs attaques et donne l'avantage à ceux qui sont capables de bien anticiper. Vous avez un temps de dix frames (images) pour réagir lorsque la chope est amorcée. Dernière chose : le giant swing, prise un peu spéciale, se contre en faisant Gauche, Droite punch + guard. Enfin, sachez que toutes les projections ne peuvent pas être contrées.

sable entouré par la mer et on a tôt fait de se retrouver les pieds dans l'eau. Les gerbes de flotte bénéficient d'un très bon rendu et les effets de transparence fonctionnent parfaitement Lorsque vous vous retrouvez en Ring Out, votre personnage flotte entre deux eaux, comme s'il était noyé. Excellent !

7) Wolf Hawkfield

Le catcheur canadien nous rappelle ses origines lorsqu'on le prend en 2 P, avec ses vêtements de cow-boy et son look résolument américain. Tout comme Jeffry, ses projections sont nombreuses et très efficaces et, grande nouvelle, il possède un nouveau giant swing. Maintenant, il prend son adversaire en lui faisant une clé de bras (yoga

arrière P + G, une main bloque le poignet pour tourner la paume vers l'extérieur, l'autre bloque le coude) et l'oblige à tourner rapidement et plusieurs fois sur lui-même. L'autre suit, évidemment, sinon le bras part tout seul... Wolf vous attend dans un décor désertique assez pauvre au premier abord, mais le superbe soleil couchant et le sable soulevé par le vent le rendent en fin de compte assez tripant.

8) Lion Rafale

Le fils de la maison Rafale vous attend à l'intérieur d'un château superbement décoré, avec tapis rouge et escaliers. Ses tenues me semblent assez moyennement réussies (surtout la blanche, avec les espèces de badges publicitaires collés dessus) mais c'est une question de goût, après tout. Sa technique de combat s'est considérablement améliorée et il possède des projections

et des esquives ahurissantes. Il faut le voir pour le croire...

9) Kagemaru

Le mystérieux ninja possède un look d'enfer en 2 P. Il a troqué sa tenue sobre bleu marine (dispo en 1 P) contre un pantalon argenté aux reflets incroyables et une espèce de cotte de mailles entourée d'une chemise transparente quasi invisible. On a vraiment l'impression de se trouver en face d'un nouveau perso. Sa nouvelle prise la plus impressionnante est sans doute celle où il envoie son adversaire dans les airs (arrière P + G) et où il saute en l'air pour le rattraper et tomber avec lui avant qu'il ne touche le sol. Détail assez remarquable : Kage possède ici un dragon punch (si, si !). Son stage est très réussi — c'est le trip forêt, avec un relief herbeux accidenté et des tas de feuilles qui volent au gré de vos mouvements. Les écolos en herbe devraient apprécier.

10) Shun-Di

Fidèle à lui-même, Shun utilise la technique de l'homme ivre avec une efficacité stupéfiante. Le réalisme des mouvements est impressionnant. Il vous attend dans un décor magnifique de radeaux posés sur l'eau (ils suivent un peu les mouvements des vagues, c'est sympa). Notez que le stage de la grotte, que vous pouvez sélectionner lorsque vous jouez à deux, est également associé à Shun-Di. C'est censé être le repaire où il s'entraîne...

11) Aoï Umenokoji

Experte en aïkido, Aoï est un personnage superbe qui a vraiment tout pour elle. Ses vêtements sont sublimes — désolé, j'ai l'impression de dire toujours un peu la même chose mais c'est tellement vrai —, ses différentes prises et contres vraiment incroyables (dommage qu'ils fassent tant penser à ceux de Nina, dans Tekken) et son stage reste peut-être le plus beau de tous. Ici, on se trouve en fait dans un décor de montagne, au milieu des courants

d'un ruisseau, et des nappes de brume apparaissent de temps en temps. Ce paysage est à lui seul un poème...

12) Taka-Arashi

Cet énorme sumo, auprès duquel Jeffry fait presque figure de gringalet, possède une force surprenante. Lorsqu'il met des baffes à Pai, par exemple, la pauvre fille vole (les poids sont en effet gérés dans

VF 3). À l'inverse, si Kage essaie de projeter Taka-Arashi en l'air, ce dernier s'écrasera immédiatement sur le sol. Impossible, donc, d'enchaîner (hé, hé !). Question habillement, pas grand-chose à signaler, sinon un superbe pagne sur lequel figure un aigle. Le stage dans lequel il se trouve est évidemment un cercle sacré d'où le sumo essaie de vous faire sortir. Simple, mais très beau.
Voilà donc, rapidement présentés, les persos « nouvelle formule » de ce VF 3. Évidemment, des photos et du texte ne remplaceront jamais une appréciation in situ, et je vous conseille vraiment d'essayer de voir ce jeu si vous en avez l'occasion. Un grand, un beau, un superbe titre que l'on verra peut-être arriver un jour sur Saturn, mais pour cela il faudra attendre plus d'un an et espérer que les développeurs nous sortent un « boost » suffisamment puissant pour que la version console approche de près la perfection de l'arcade. En attendant, je sens que je vais claquer de la thune !

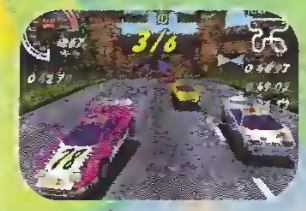
Points forts :
VF 3 est beau à pleurer, il se révèle techniquement très intéressant et sa durée de vie est quasi infinie.
C'est le meilleur jeu de combat en 3D du monde, tout simplement.

LES STAGES

Speed Up
Gaelco

87%

Beaucoup plus confidentielle, la borne de Speed Up nous vient d'un petit éditeur espagnol. Un jeu de course, très classique, vous invite à parcourir différents circuits qu'il faut boucler en évitant à chaque fois la dernière place. Sachant qu'il y a huit concurrents, vous avez donc la possibilité d'effectuer autant de tours. Ce système d'éliminations ponctuelles se révèle assez bien pensé et met beaucoup plus la pression qu'un contre la montre. Extrêmement fun et très facile d'accès, Speed Up possède un style de conduite résolument axé arcade. Les voitures accrochent bien la route, leurs dérapages ne sont pas du tout difficiles à contrôler et il n'est pas besoin d'y jouer des heures pour réussir à conduire correctement. Le plaisir de jeu est immédiat (ce qui devient de plus en plus rare dans les simulations du moment, qui se veulent toujours plus techniques et réalistes). J'ai impression né par ce titre peu connu, aux qualités certaines. La réalisation n'a pas grand-chose à envier aux meilleures productions Namco ou Sega et le jeu en link — fortement conseillé, comme d'habitude — devrait beaucoup vous amuser, le temps de quelques parties. À essayer.



Points forts
Une simulation, simple à prendre en main, qui procure un plaisir de jeu immédiat.
La possibilité de jouer en link.

(Les photos de ce test ont été fournies par M. Bertot, salle République Express).

Rubrique réalisée par Chris et Wonder.

tips

LAST BRONX

Pour que vos personnages soient équipés d'armes délirantes, appuyez seize fois sur Start dans l'écran de sélection des persos, juste avant de valider votre choix.

BUBBLE MEMORIES

Pour accéder au Super Game (mode Hard avec 80 nouveaux niveaux) : avant de mettre de l'argent dans la borne, pendant la page d'écran titre, faites : Gauche, Start, bubble (bouton tir), jump (bouton saut), Haut, Bas, Start et Droite.
Pour le Power Up (tir et déplacements rapides), avant de mettre de l'argent dans la borne, pendant la page d'écran titre faites : Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche.

l'arcade dépasse les bornes

JAMMA le show continue

De notre envoyé spécial au Japon, Rodney Castel.

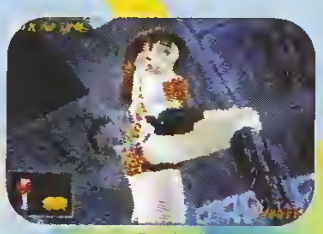
Nous en avons parlé le mois dernier. Il est de retour : le Jamma continue son show. Il y a tant à dire sur le plus grand salon d'arcade du monde que nous avons décidé de vous en resservir une louche.

SEGA

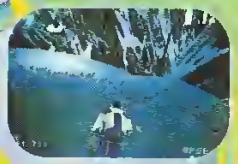
Sega essaie de contrer Namco sur le terrain des simulations de ski avec Super G. Le jeu propose trois courses (de la technique à la vitesse pure) avec des décors de qualité et une bonne modélisation des skieurs. Malgré tout, le mode Deux joueurs manque cruellement, et en face se trouve Alpine Racer 2...
Wave Runner propose un ensemble de courses sur jet ski. Ce jeu de Sega fait partie des meilleurs dans sa catégorie. Réalisé avec l'aide technique de Yamaha, le réalisme et le contrôle y sont très poussés. On peut jouer à quatre mais, à l'heure du Jamma, le nombre de courses n'était toujours pas fixé...
Sega Touring Car est le deuxième gros jeu de Sega après VF3, réalisé en seulement quelques mois par Tetsuya Mizuguchi et l'équipe réduite de son AM Annex. Et l'on peut dire sans hésiter qu'il s'agit d'une réussite ! La modélisation est superbe malgré les problèmes de mapping du modèle 2, les trois vues efficaces et le réalisme des quatres courses sublime !

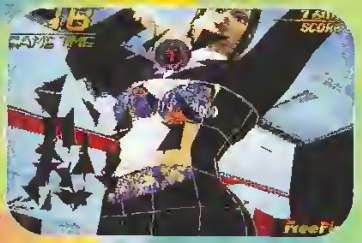
NAMCO

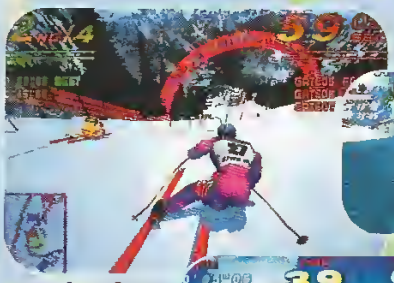
Dancing Eyes était le seul jeu nouveau. Son principe remonte au mythique jeu de Taito : QIX. Le but est très simple. Il faut parcourir une image afin de la révéler, tout en évitant les ennemis. Seule différence notable avec son ancêtre, il s'agit ici d'une image en 3D. Ce qui en plus intéressera les hommes, c'est que certains niveaux dissimulent une jeune femme.
Alpine Racer 2, digne suite du premier du nom, comprend maintenant des modes Deux joueurs, Race, et Time Trial ainsi que deux nouvelles courses.
Tokyo Wars était présenté en version finale. Toujours aussi beau et fun, il propose un jeu à quatre (coopératif ou non) contre une armée de 12 à 30 tanks. Aquajet vaut le coup d'œil mais ne dispose pas d'option Deux joueurs ; dommage, car il est face à Wave Runner. Gynotai a constituá quant à lui une petite curiosité. Au long de 14 épreuves, il s'agit d'envoyer trois boules sur des formes 3D pseudo-holographiques : test d'intelligence, d'habilité et de force physique rendent le concept très sympa.


Dancing Eyes, mode Show Time.

Dancing Eyes, mode Normal.


Alpine Racer 2.


Dancing Eyes, mode Adulte...


Super G.

Wave Runner.

SNK

Foun Super Tag Battle est la suite d'un jeu de combat passé inaperçu en France. Il propose un jeu en équipe en 2 contre 2. La grande différence face à X-Men vs SF, c'est qu'il peut se linker avec une autre borne et quatre joueurs peuvent ainsi se passer le relais au cours du round ! Les enchaînements longs et les coups surprises font aussi leur apparition tandis que la force des coups normaux dépend de la position du joystick.

Le méga-hit de Hudson, Bomberman arrive sur Neo Geo/MVS ! Au menu : un Normal Game à deux joueurs, un Battle Game, des persos à délivrer, des coups spéciaux, plusieurs véhicules, etc. Samurai Spirits Amakusa Kourin était la surprise de SNK. Le jeu a encore été amélioré et le système permet de créer des enchaînements meurtriers. Le counter est maintenant présent et vous disposez de deux barres de vie. Side Kicks 4 « le libero de feu » et Stakes Winners 2 (de Saurus) ne présentaient que peu d'améliorations... ADK crée un nouveau genre : le shoot them up duel ! Se déroulant sur un écran splitté dans le sens vertical, Twinkle Stars Sprites est une compétition entre deux joueurs. Hits combo, 8 persos, mode Ligue contre les boss et bien d'autres choses rendent ce jeu délirant !

Super Tag Battle.

Samurai Spirits 4.

Bomberman.

Twinkle Star Sprites.

CAPCOM

X-Men vs SF propose de jouer en équipe, le second participant pouvant être appelé pour créer une attaque combinée ! Les coups spéciaux sont démentiels et on en prend plein la vue ! Street Fighter EX en a laissé plus d'un perplexe. Il gère la lumière sur le mapping — comme Tekken 2 —, mais son design n'est pas accrocheur. La carte n'étant pas assez puissante, nous avons droit à des décors en 2D.
On est bien loin d'un VF3 !

Street Fighter EX, un jeu développé pour Capcom par la société Arika.

KONAMI

Coupons court aux rumeurs concernant Solar Assault gradius et ses décors en précalculés : cette séquelle de l'illustre Gradius est bien entièrement en 3D temps réel ! Les nostalgiques frémiront à la vue du premier boss réincarné en 3D !

GTI Club Rally Côte d'Azur.

Winding Heat est une amélioration de Midnight Run et rassemble trois courses à l'aspect assez technique.

GTI Club Rally Côte d'Azur innove davantage, et ce, malgré l'état d'avancement de son développement. Il propose une course multi-joueurs à travers Nice et ses environs mais, au lieu de suivre un circuit, vous allez être livré à vous-même. Un très bon titre !

GTI Club Rally Côte d'Azur.

ATLUS

Groove on Fight constitue un jeu de combat 2 contre 2, avec des personnages délirants créés par l'auteur de Gogetsuji Ichizoku (Power Instinct). Classique, il servira sans doute aux « cosplays » (des dingues qui se déguisent en héros de jeu vidéo). Princess Kurara Taisakusen est un jeu d'action en 3D isométrique que l'on pourrait comparer à l'illustre Marchen Marz. Jouable à deux, il se révèle vraiment très sympa. Ultimate Domain est un jeu de combat en 3D. Il semblerait que ce soft, encore inachevé, soit coloré et gère efficacement la lumière mais les facettes restent encore trop apparentes. Avec trois boutons, il gère les combos, le ring-out et des pouvoirs délirants et superbes. À suivre !

Ultimate Domain s'appelera peut-être Heaven Gate's.

Groove on Fight rassemble les archétypes du manga.

DATA EAST

L'éditeur présentait Air Walkers 5 on 5, un basket 3D tournant sur une nouvelle carte. De bonne facture, il devrait tirer son épingle du jeu.

BANPRESTO

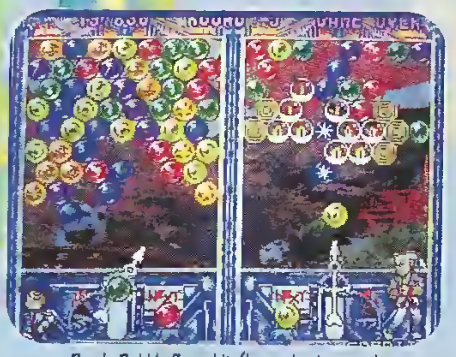
C'est avec des séquences d'introduction animées que se dévoile le nouveau shoot de Macross. Macross +, tiré de l'anime du même nom, fait suite à la série en retournant aux sources, c'est-à-dire en exploitant le scrolling vertical. Superbe !

RAIZING/EIGHTING

Hebergé par Sega, le seul titre présenté par ce développeur était Soukimeoukurentai, un excellent shoot them up mélangeant 3D et 2D.

TAITO

Puzzle Bobble 3 était là ! Au chapitre des innovations, on trouve des bulles qui ne collent pas obligatoirement au plafond, de nouveaux bonus, un mode Trial — avec le plafond qui descend très vite—, et huit personnages (caractéristiques des différents types de jeux vidéo) possédant chacun des attaques particulières.
Side by Side était le fer de lance de Taito. Nettement mieux réalisé que Dangerous Curves, ce soft de caisses propose, avec huit véhicules (Toyota, Nissan, Honda et Mazda), de participer à quatre courses correspondant aux quatre saisons, selon quatre niveaux de difficulté, avec trois vues et une conduite très technique.
Une simulation qui en a étonné plus d'un !



Puzzle Bobble 3, un hit élu par les joueurs !

Pour conclure, on peut dire que ce salon a marqué le retour des petite éditeurs qui étaient en mauvaise passe et ont réussi à prendre le train en marche...
Et l'on peut prédire sans prendre de risques que dans quelques mois, le marché retrouvera sa santé passée. Les prochains rendez-vous (à ne pas manquer) seront la première édition du Jamma Show à Hong Kong, fin novembre, et l'AOU, en février 97, qui verra, nous l'espérons de tout cœur, le grand retour de Namco ! Le mois prochain, nous vous parlerons des nouvelles technologies qui arrivent pour révolutionner le monde de l'arcade.

GTI Club a eu un succès étonnant !

Wave Race 64

Nintendo 64

Après un répit de trois mois, Nintendo frappe à nouveau un grand coup dans notre microcosme en lançant le premier jeu de course de sa 64 bits. Suite à la démonstration technique faite à travers Mario 64 et Pilot Wings, nous attendions ce petit nouveau au tournant. On n'a pas été déçu ! Wave Race 64 est en effet à la Nintendo 64 ce que WipEout est à la PlayStation : un jeu fort en sensations. Explorant un genre peu exploité, Nintendo nous sert une simulation de scooter des mers qui utilise à merveille la puissance de la console : pour la première fois, les remous ont été recréés de manière satisfaisante. Ici, on est non seulement convaincu visuellement, mais aussi physiquement, par le rendu de l'élément liquide. Cela peut paraître stupide de s'extasier sur quelques litres d'eau, mais tout le plaisir procuré vient de là. Le maniement du scooter est extrêmement simple et instinctif. Un bouton sert à accélérer, un autre à se cabrer, et le déjà célèbre petit joystick de la manette dirige l'engin avec précision. Chaque mouvement de l'eau se répercute sur le bolide du joueur, ce qui rend la conduite très subtile. Comme les lois qui régissent l'eau et le bitume ne sont pas les mêmes, un temps d'adaptation demeure nécessaire. Par exemple, il est très déroutant de voir sa direction se bloquer à basse vitesse... Une fois l'initiation faite, on peut se lancer dans le grand bain.

Quatre modes de jeu sont au menu : Mode Championnat : une succession de courses contre trois concurrents pilotés par la console. Les championnats comportent jusqu'à huit courses, de plus en plus difficiles, car les bouées qui définissent les trajectoires sont de plus en plus serrées. Il faut en effet passer impérativement à gauche des bouées

L'agitation de la mer peut varier d'un circuit à l'autre, mais aussi d'un endroit à un autre au cours d'une même course.

À deux joueurs, l'écran est splitté. L'animation n'en est pas affectée, mais quelques détails disparaissent.

Les scooters

Au départ, les pilotes sont dans l'eau, derrière leur machine. Surveillez le top pour réaliser un départ canon.

jaunes et à droite des noyés. Chaque fois qu'il franchit correctement une bouée, la puissance du scooter du joueur augmente d'un cran. S'il en rate une, la puissance retombe à son niveau initial. Après cinq ratages, c'est l'élimination pure et simple. À noter la présence d'un niveau de difficulté caché dans lequel on parcourt les circuits dans le sens inverse.

Mode Time attack : une classique chasse au record sur chacun des huit circuits, ce qui offre, en tenant compte des variantes, pas moins de vingt-neuf tracés.

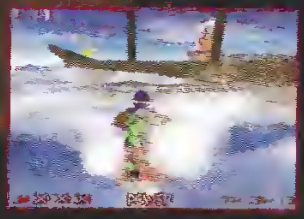
Mode Score attack : sur l'un des neuf circuits (les huit précédents plus un autre réservé à ce mode), il faut marquer un maximum de points en traversant des anneaux et en réalisant des figures avec le concours des tremplins.

- Two players : l'écran est divisé en deux parties, et l'on peut mettre en branle à un pote. Si ce dernier est vraiment trop mauvais, une option permet de faire accélérer le scooter du joueur attardé. Vous le voyez, la durée de vie de Wave Runner ne pose pas vraiment de problèmes. Ajoutons à cela la possibilité de choisir parmi quatre scooters différents que l'on peut en plus régler à son convenance. Moteur, direction et hydrodynamique sont les points réglables.

D'autres options gèrent le nombre de tours des courses (de un à neuf), ainsi que l'agitation de la mer. En course, une voix off engagée commente vos actions, avec en fond des musiques

Circuits

À midi, au coucher du soleil, dans le brouillard ou de nuit, chacune des conditions météorologiques a été travaillée graphiquement.
Par exemple, on ne voit de reflets dans l'eau que lorsque le ciel est sombre.



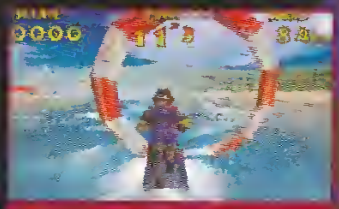
Les réglages sont basés sur trois compromis : direction légère/lourde, accélération/vitesse maxi, et résistance/grip.

On est parfois accompagné d'un dauphin ou d'une orque, qui n'hésitent pas à sauter par-dessus les tremplins.

Effet parmi les effets, l'éblouissement créé quand on se place face au soleil rappelle bien des souvenirs aux photographes.

ensez classiques chez Nintendo. On peut les arrêter et profiter ainsi au maximum du moteur et du bruit de l'eau que l'on maltraite...
Bien que très beaux et très variés, les abords des circuits de Wave Race 64 ne sont pas extrêmement détaillés — l'affichage des superbes scooters et surtout de la mer demandant un travail colossal à la console. Offrent d'ailleurs que l'animation est très légèrement en retrait de celle de Mario 64, ce qui laisse de la marge ! Toujours est-il que notre œil est captivé par l'élégance des personnages. Mimiques, déhanchements, chutes, tous les mouvements sont réalisés à la perfection. Cette beauté et ce réalisme presque absolus comptent beaucoup dans le fun procuré par le jeu et le seul fait de fendre les vagues avec son scooter vaut bien d'autres sensations fortes... Un seul défaut : il ne mouille pas !

Milouse,
surfeur des mers.



Passer dans un anneau rapporte 50 points, 100, 150... jusqu'à en rater un.

Acrobaties

Wave Race 64

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	NINTENDO
textes	JAPONAIS
genre	COURSE SUR MER

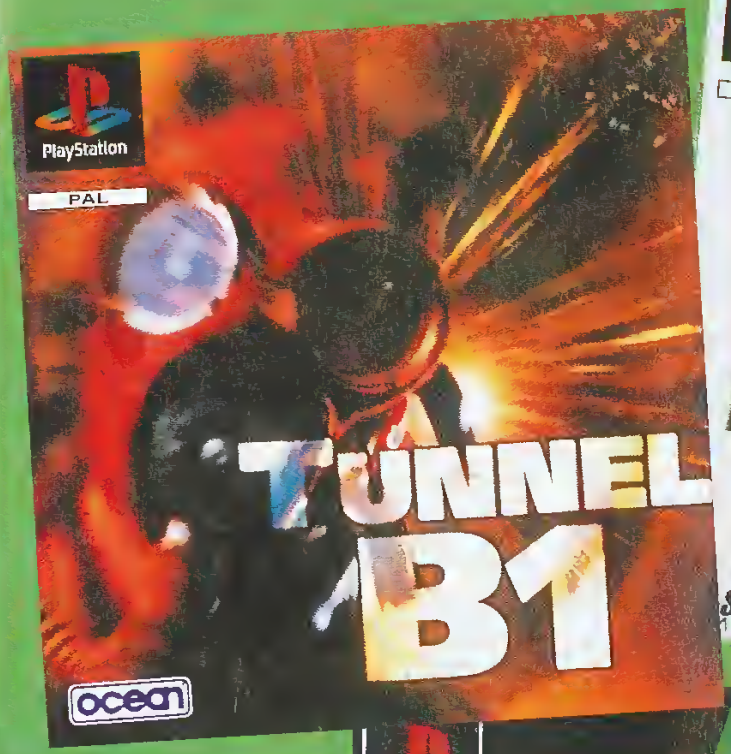
On y croit !
Le réalisme de l'eau et des pilotes de scooters.
Les circuits sont variés.

Parfois, je me demande s'il ne faudrait pas supprimer cette case...

À l'intersection, choisir sa route : courte et sinueuse, ou longue et large.

Sur le dernier circuit disponible dans ce jeu, le niveau de l'eau baisse à chaque tour. De ce fait, cela modifie les trajectoires et les obstacles à éviter.

Planète jeux



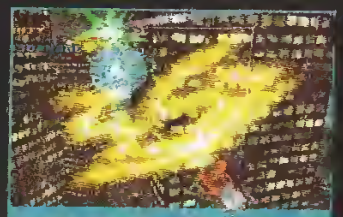
Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2F23 la minute).

Géant. J'ai envie

Transfuge du monde de l'arcade, Psychic Force est un jeu en 3D qui utilise le thème récurrent des humains dotés de pouvoirs mentaux. Ceux-ci s'affrontent aux quatre coins du monde pour avoir l'honneur de combattre en duel un dernier adversaire : Kisth, le mutant. C'est après le magnifique animé d'introduction, digne de la PC-FX de Nec, que vous allez pouvoir accéder aux différents modes de jeu : Story, Arcade, Training... Mais, cette fois, Taito n'a pas refait l'erreur de clonar Tekken... Ici, les combats se déroulent dans les airs et c'est à coups de pouvoirs kinésthésiques, « electrotrigger », et autres « asteroïdes lux » que les personnages vont se mesurer entre eux, et les combats violents d'un Tekken ne sont vraiment pas loin ! Il est juste dommage que les affrontements se déroulent dans une cage protectrice ; on aurait bien aimé se balader dans toute une ville, en se servant des immeubles pour esquiver quelques coups... Cette représentation, novatrice, est l'un des points forts de ce jeu de combat.

Les problèmes de repérage dans les cases n'existent pas non plus, puisque, en fait, vous déplacements sont régis par rapport à l'axe qui marque la position de votre ennemi. Les techniques de combats sont à rapprocher de Virtual On, même si le corps à corps y est plus complet. Et cela reste parfaitement jouable ! L'animation, fluide et rapide, représente un bon point. Seule la musique déçoit, juste digne de ce que l'on pourrait trouver sur Megadrive. Les phases d'animations sont plus que correctes — même si l'on se prend à rêver d'une suite qui atteigne la qualité d'Nights et dans laquelle on puisse enfin, lorsque la durée de vie en solitaire partie Mon Frère, tout au plus quelques heures... Tous l'intérêt de ce soft vient de son mode Deux joueurs. En attendant, la version « EX » est déjà présente dans toutes les salles japonaises, c'est un signe...

Rod



Les électrons affluent. Deux pouvoirs enchaînés, et voilà des étincelles !

Psychic Force

date et lieu de sortie	DISPO JAPON
éditeur	TAITO
textes	ANGLAIS
genre	BASTON EN VOL

L'originalité du concept.

L'intro animée et le design (créé par le studio JC staff).

La qualité de la conversion.

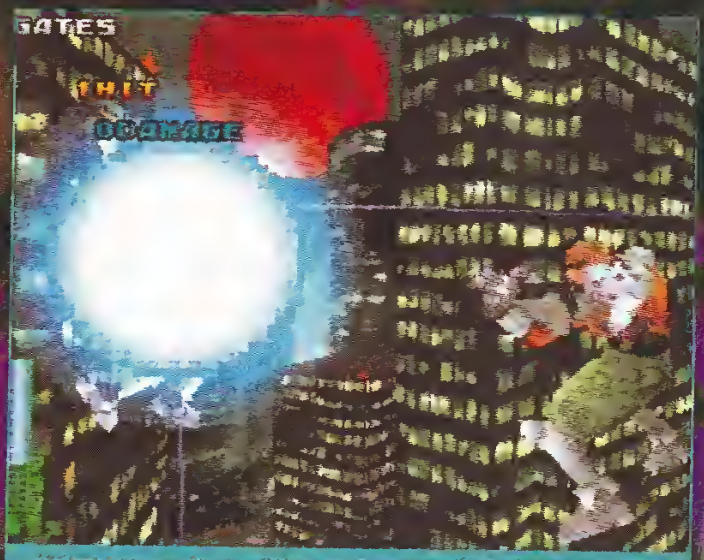
La musique tirée de l'arcade.

La durée de vie à un joueur.

PlayStation

Psychic Force

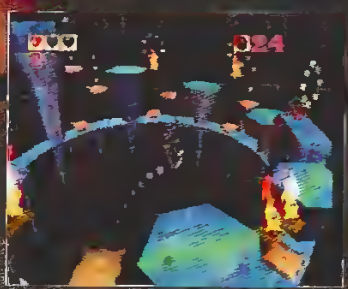
Animation



Se prendre une boule d'énergie électronique à bout portant, ça n'a jamais rien de bien.

Pour ceux qui ignorent encore ce que "Pandemonium" signifie, voici une première définition :

Pandémonium, n. m.
1. Capitale imaginaire des Enfers
2. Lieu où règnent tous les genres de corruption et de désordre



Pandemonium!™

bientôt vous comprendrez vraiment...

Disponible fin novembre sur PlayStation

"Une véritable perle, un petit bijou"
(Consoles +)

CRYSTAL DYNAMICS

BMG INTERACTIVE

Les meilleurs jeux venus de

PlayStation Smash Court Tennis

Sorti il y a maintenant deux ans sur Super Nintendo, Smash Court Tennis nous revient dans une version 32 bits plus folle et plus réussie que jamais. Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, cette simulation hors norme avait pour particularité de vous faire jouer sur des courts de tennis totalement originaux et farfelus (au sommet d'une montagne, à l'intérieur d'une station de sports d'hiver...). Si les concepteurs du jeu avaient déjà fait fort sur SN, avec cette nouvelle version ils s'en sont carrément donné à cœur joie. Vous vous en apercevrez lorsque nous passerons les différents courts en revue, plus tard. Assez peu impressionnant côté réalisation, Smash Court joue exclusivement la carte du fun et de l'efficacité. Ici, pas de chichi. Il n'y a pas de démo de présentation (c'est quand même un peu dommage), pas de mode Tournoi...

Vous avez vos vingt-quatre personnages — douze garçons, douze filles —, la possibilité de créer votre terrain, vous pouvez jouer jusqu'à quatre et puis basta. Bon, on sent que les développeurs auraient pu se donner un peu plus de mal au niveau des options mais le principal est là. L'important, maintenant, c'est de taper dans la balle...

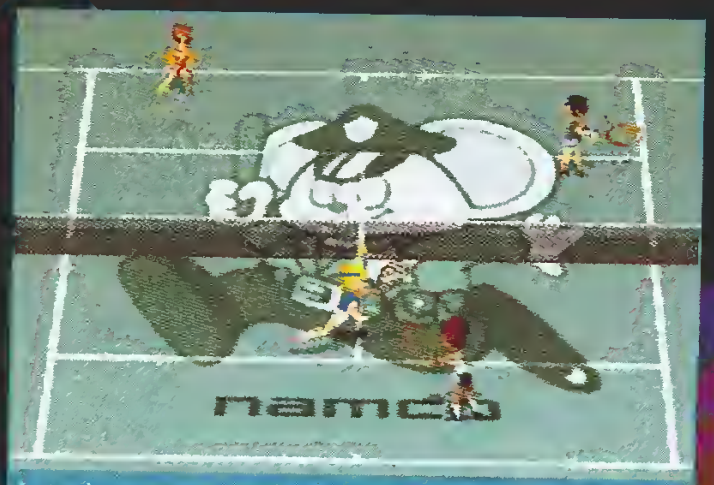
Les capacités de joueurs que propose Smash Court Tennis diffèrent bien évidemment et, avant de trouver le personnage qui vous convient, vous allez devoir faire plusieurs essais (leurs caractéristiques sont décrites dans la notice... en japonais). Leurs points forts peuvent être les suivants : puissance au service, capacité à courir sur les côtés (pour un jeu de fond de court), capacité à courir vers l'avant ou l'arrière (pour un jeu de volée), puissance des coups et efficacité des effets mis dans la balle. En ce qui me concerne, j'avoue ne pas m'être trop pris la tête : j'ai pris le premier joueur de la liste (celui avec les lunettes rouges). De toute façon, c'était déjà avec lui que je m'entraînais sur SN. Mais bon, cela vous intéresse sans doute assez moyennement et je pense qu'il est grand temps de vous présenter la plupart des courts qui vous attendent. Vous allez voir, c'est intéressant.

Les habitués de la version SN retrouveront ici deux courts très rigolos : celui de la plage, avec la mer, les vahinés et les arbitres en maillot de bain, et celui du temple, avec ses idoles en bois et son ambiance très mystique. Bien évidemment, ils ont été complètement redessinés et de nouveaux petits délires viennent les agrémenter. À côté de ces lieux bien connus se trouvent d'autres courts tous très rigolos. Citons, en vrac, celui qui vous invite à jouer sur l'herbe, au milieu de la forêt, celui du château, très beau, avec une princesse en guise de juge de filet, ou encore celui de la Grèce, qui se révèle très cuh... très grec ! En plus de ceux-ci, vous avez bien sûr droit à des courts plus classiques (terre battue, ciment, gazon...) et l'on remarquera — cocorico ! — que lorsque vous jouez sur le court censé se trouver en France, l'arbitre s'exprime en français (si, si !).

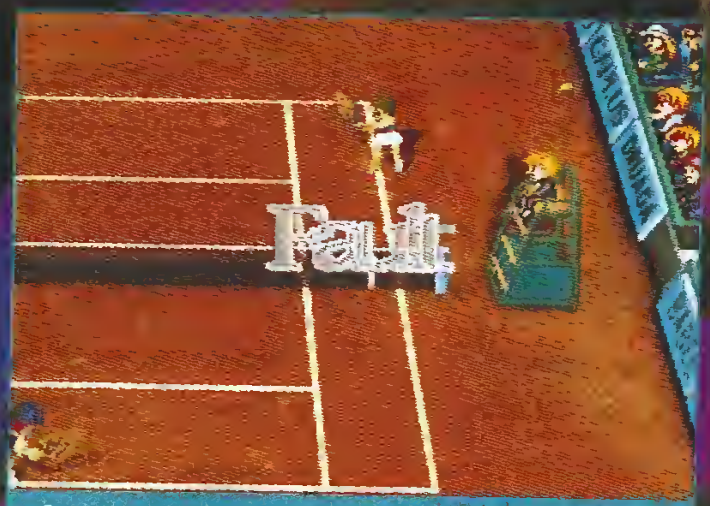
On fermera magnanimement les yeux sur le bizarre avantage destinataire... qui se fait entendre lorsque le receveur est prêt à gagner son jeu. C'est en effet un nom qui convient davantage aux échanges épistolaires qu'à ceux de fond de court, mais bon, on sent tout de même que les concepteurs ont fait un effort. Ce n'est pas si souvent...

Simple à prendre en main et très fun, Smash Court Tennis ne déçoit donc d'aucune manière. Il est vrai que le jeu manque parfois d'un peu plus de pêche et que l'on aurait pu espérer une simulation un tout petit peu plus impressionnante dans la réalisation, mais le plaisir de jeu domine, et c'est sans doute le plus important. Une valeur sûre que les fanas de la petite balle jaune apprécieront sûrement.

Chris



Le jeu à quatre est possible dans Smash Court. Apprenez à être patient, les échanges risquent d'être très longs.



Sur la terre battue de ce que l'on devine être Roland Garros, l'arbitre annonce les points en français. Ça, c'est cool !

Créez votre propre court

En remportant les matchs qui vous sont proposés en Rookie League, vous gagnez différents objets. Cela peut être n'importe quoi : un ours empaillé, un arbre, une pom-pom girl... Une fois qu'ils sont en votre possession, vous pouvez les installer à votre guise sur le court. Vous gagnez également un certain nombre de coupons. Ces derniers vous servent à participer à des ligues supérieures où vous pouvez récupérer d'autres objets, et ainsi de suite. Une bonne idée, en tout cas très originale, qui réclame de la patience. Avant de remporter tous les matchs qui vous attendent, vous allez en effet devoir frapper la balle très, mais alors très longtemps...

Smash Court Tennis

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

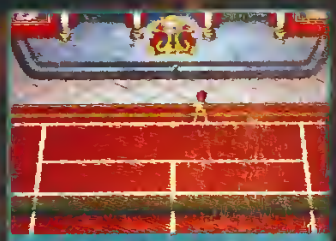
éditeur
NAMCO

textes
JAPONAIS

genre
TENNIS

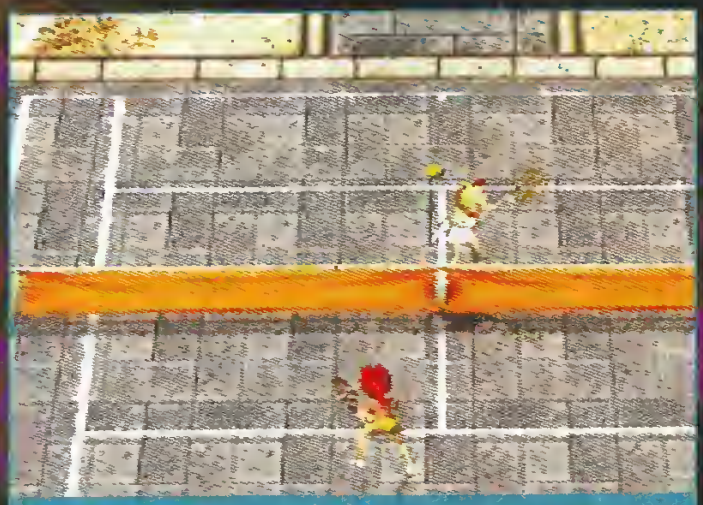
24 joueurs disponibles.
Les différents types de terrains.
L'ambiance délire.

Pas de mode Tournoi classique.
Certaines balles, très lentes, cassent le rythme des matchs.



Le roi lui-même admire votre match dans la salle du trône. Évitez de le viser !

Le court de Grèce, d'inspiration hellénistique, incite à la détente aux vacances plus qu'à la compétition. Très joli en tout cas.

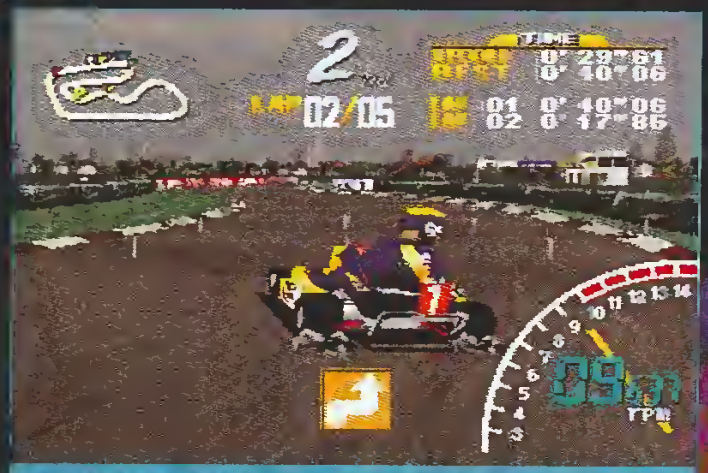


Venir à la volée est conseillé pour mettre fin aux échanges qui s'éternisent. Je n'aime pas trop ça, mais bon...

Ayrton Senna Kart Duel constitue la première simulation de karting sur console, et l'on accepte facilement Mario Kart plutôt comme un jeu de Yamaha et Sunlip sont joints à la Fondation Ayrton Senna, pour que ce soft, édité par Gaps et dédié au champion brésilien voit le jour. Un menu est d'ailleurs consacré au pilote — dans lequel on peut admirer quinze photos, et s'informer sur sa fabuleuse carrière en F1. Plus qu'un simple jeu, ce titre est très didactique en matière de karting. Dans le menu Yamaha, on vous explique les règles, la mécanique, l'histoire du kart, etc. Mais on vous donne aussi toutes les bonnes adresses (au Japon bien sûr), au cas où vous souhaiteriez pratiquer réellement cette discipline, véritable tremplin pour la course automobile. Sur ce point, le CD est vraiment original et apporte un plus indéniable.

Et le jeu alors ?

Mais venons-en au jeu lui-même. Trois modes sont disponibles : Beginner, dans lequel vous tournez uniquement sur le circuit le plus simple, Time Trial, où vous vous trouvez seul en piste sans pour unique but de battre les records, et enfin le mode Race, qui est une sorte de mini-saison découpée en trois ligues. Chacune d'elles comprend trois courses et correspond à une catégorie (S stock, B5 stock et A stock). La différence se situe au niveau de la motocyclette, plus performante dans les deux dernières catégories. Mais il ne suffit pas de finir aux places d'honneur pour pouvoir disputer la course suivante. Il faut gagner tout simplement ! Une fois les neuf premières courses remportées, vous affrontez Ayrton Senna en duel. Si vous le battez,



La pluie, chère à Ayrton Senna, est bien sûr présente à certains moments. Gare aux dérapages incontrôlés !

PlayStation

Ayrton Senna Kart Duel

Le circuit Gaps comporte un dos d'âne qui vous permet de passer au-dessus d'un tronçon de la piste.

L'agressivité des adversaires est redoutable. Toute tentative de dépassement devient prétexte à une baston !

Senna et le kart

Dans le menu consacré à l'histoire de Senna, vous ne trouverez que ses résultats obtenus en F1. Voici donc quelques informations concernant son palmarès en karting, discipline dans laquelle, à son grand regret, Ayrton n'a jamais réussi à décrocher la couronne mondiale.

Ses premières fois

Le petit Ayrton reçoit en cadeau son premier kart (à pédales). Il a quatre ans.
1er juillet 1973, Ayrton Senna remporte sa première compétition officielle de kart à 13 ans.

Palmarès

Championnat du monde :
Vice-champion en 1979 et 1980.

Championnat d'Amérique du Sud :
Champion en 77 et 80.
Vice-champion en 79.

Championnat du Brésil
Champion en 78, 79, 80 et 82.
Vice-champion en 75 et 77.
Troisième place du podium en 76.

Championnat de Sao Paulo
Champion en 74 et 76.
Vice-champion en 77 et 78.

Les 3 heures de karting de Sao Paulo
Vainqueur en 76, 77 et 78.

Senninha, personnage de bande-dessinée créé sur une idée de Senna, est présent dans le jeu. Les bénéfices vont à la Fondation Ayrton Senna, qui aide les jeunes Brésiliens les plus démunis.

Vous aurez gagné son estime, et il vous offrira son kart, un monstre de puissance et d'adhérence. La conduite de n'importe quel kart exige un petit temps d'adaptation tant l'engin dérape. Mais après quelques parties, vous aurez de bonnes sensations en prenant les courbes de plus en plus vite. Les graphismes ne sont pas excellents, mais la conduite, tout en dérapage, s'avère elle bien fun. Le gros défaut résidant dans les collisions avec les adversaires, on passe souvent au travers des véhicules concurrents, et les chocs deviennent ridicules. Mais bon, vous aurez de quoi vous éclater en Time Trial, sur les neuf circuits disponibles.

Chon

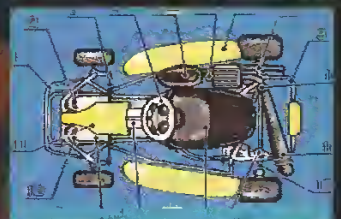
La vue intérieure procure de bonnes sensations, mais demande un petit temps d'adaptation

Ayrton Senna Kart Duel

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	GAPS
textes	JAPONAIS
genre	KART

La conduite.
Les infos sur le kart.
Le crissement des pneus.

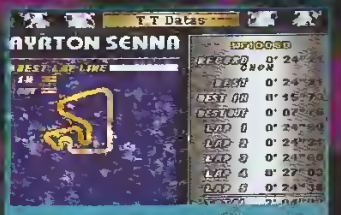
Les graphismes.
L'absence d'un vrai championnat.
Le bruit du moteur.



Le menu Yamaha vous apprend tout sur le kart, à condition de connaître la langue nippone.

Senna Memorial Data

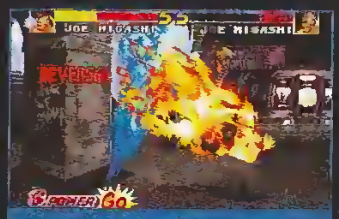
Le menu sur la carrière de Senna est bien fait. Là aussi faut comprendre le japonais !



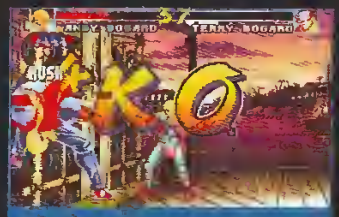
En Time Trial, la trajectoire de votre meilleur tour est représentée sur le circuit.

Les conversions sur Saturn des jeux de combat Neo Geo sont de plus en plus fréquentes et on peut logiquement concevoir que dans un avenir proche, les différents jeux SNK seront directement développés sur et pour les plates-formes 32 bits. Avec KOF 96, la Neo Geo atteint en effet ses limites (la barre des 330 mégas est explosée) et seule une nouvelle génération de consoles permettrait au roi du jeu de combat de se renouveler un peu. L'avenir nous montrera ce qu'il a l'intention de faire. Pour en revenir plus précisément au jeu qui nous intéresse, le fabuleux Fatal Fury Real Bout. Il y a beaucoup et peu de choses à en dire. Beaucoup si vous ne connaissez pas la version Neo Geo, et peu si elle n'a plus de secret pour vous, puisque cette adaptation (qui est vendue avec une cartouche mémoire supplémentaire, comme KOF 95) est tout simplement parfaite. Résumons donc la chose en rappelant que FF Real Bout vous propose de jouer avec seize personnages (les plus célèbres de la série). Ici, pas de boss caché ; les combattants sélectionnables restent les seuls disponibles et cela se révèle comme toute bien suffisant. Impressionnant de jouabilité, les amateurs impressionnés et au final on ne peut qu'être admiratif devant un jeu aussi réussi et bien pensé. La réalisation se révèle de très bonne facture et sait un tas de détails très savoureux (les chaînes qui tombent lorsque l'on s'approche à ce sol bous sée rapidement). Un excellent jeu dont nous vous parlerons plus longuement... s'il sort en France !

Chris



Par moment, les combats ressemblent à des démonstrations pyrotechniques.



Lors de certaines finish, le perdant vaincu vole au premier plan. Traversera-t-il l'écran ?

Fatal Fury Real Bout

date et lieu de sortie
DISPO JAPON
éditeur
SNK
textes
ANGLAIS
genre
COMBAT

Une conversion parfaite de la Neo Geo.

Le Fatal Fury le plus complet et le plus abouti.

Rien, nada, nothing... On peut ne pas aimer, mais sinon, c'est parfait.

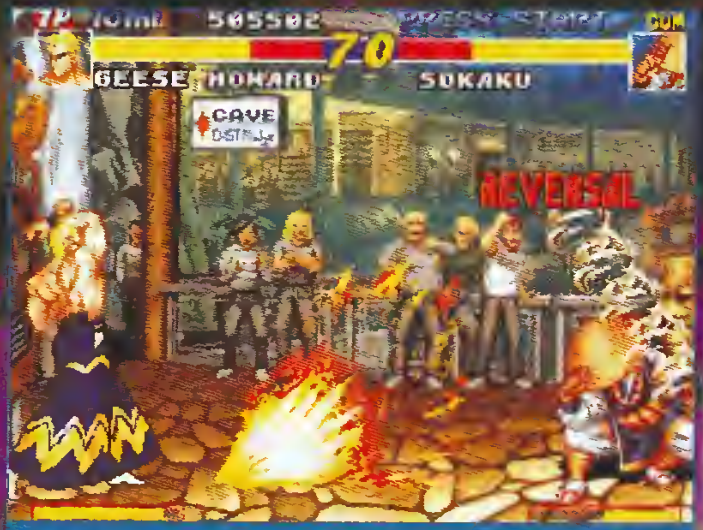
Saturn

Fatal Fury Real Bout

Les « Rush », bien placés, vous assurent généralement une belle victoire.

FF Real Bout propose un système d'enchaînements simples (genre A+A+C, quatre ou cinq coups d'affilée qui correspondent à autant de « Rush »), des esquives vers le fond ou l'arrière du décor (rapides mais facilement contrôlables), des feintes de coups, deux niveaux de super pouvoirs... Les pros seront aux

Maître Geese, parfaitement maître de lui, attend patiemment le vainqueur du tournoi



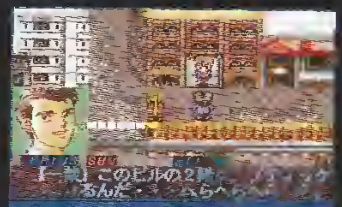
Sokaku, vil sorcier aux yeux cachés par un chapeau à large bord, a plus d'un tour dans sa manche. Démonstration.

Over the World

Salut, je m'appelle Tokuroh. J'ai 19 ans, vis seul dans un petit appart et je suis curieux de nature. Pour cet été, j'ai pris une décision : ce sont les dernières vacances de mes années lycée, et je ferai en sorte d'avoir des souvenirs torrides avec les filles. J'ai économisé 50 000 yen un bien sûr au délous de l'été. Pour trouver l'amour véritable pendant les 21 derniers jours de vacances, je vais prendre sur moi et me déchaîner !

C'est ainsi qu'commence Dokyusei If qui, vous l'aurez deviné, vous met dans la peau du jeune Tokuroh. Ainsi donc, ce jeu d'aventure de très bonne facture, aux graphismes exceptionnels et aux voix digitalisées, vous permettra de draguer tout votre cœur les minettes virtuelles qui l'habitent. Pour un jeu développé à l'origine sur ordinateur personnel, il est très jouable et ne requiert que deux boutons, les déplacements à travers la ville se faisant du fait n classique. Le temps s'écoule lors de vos rencontres par tranches de 30 à 30 minutes, ainsi

Les graphismes très soignés des jeunes filles font qu'on désire vraiment toutes les voir.



N'oubliez pas votre premier rendez-vous devant la gare. C'est l'assurance d'un départ réussi.

heure et tel endroit. Lors de vos rencontres avec les jeunes filles, dans la rue ou dans d'autres endroits, vous devrez placer le bon mot (à choisir parmi plusieurs) afin de les séduire et peut-être réussir à passer un moment agréable avec elles. Ce jeu est estampillé « plus de 17 ans », mais rassurons les mamans : les scènes érotiques ont été sensiblement adoucies vu que les filles restent décemment vêtues. Le tout

Dokyusei If

date et lieu de sortie	DISPO JAPON
éditeur	NEC INTERCHANNEL
textes	JAPONAIS
genre	AVENTURE ANIMÉE

De très belles images. Un humour décapant.

En japonais !

Dokyusei If

Saturn

est seulement soupçé, au grand dam des dévoués de tout poil. Mais c'est tout de même ce qui faisait l'intérêt du jeu, n'est-ce pas ? Alors à qui l'on l'achète ? Peut-être simplement pour profiter d'un jeu d'aventure bourré d'humour, d'astuces mais rigolo, et de graphismes de toute beauté.

Reyda

En pressant le bouton B lors des écrans fixes, vous pouvez quitter l'endroit ou prendre le train si vous êtes près de la gare.

Satomi, jeune serveuse au café du coin, est peut-être votre genre de fille. N'hésitez pas à sortir avec elle, on ne sait jamais...

N°1 DE L' OCCASION SUR PA

WIPE OUT 2 349F

TEKKEN 2 369F

SMASH TENNIS 349F

DESTRUCTION 2 369 F

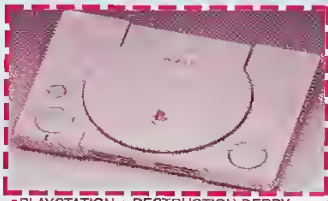
FORMULA ONE 349 F

CRASH BANDICOOT 349 F

TUNNEL B1 349F

JOYPAD PSX 129 F

MEMORY CARD 129 F



PLAYSTATION

PLAYSTATION + DESTRUCTION DERBY	1290 F
ACTUA SOCCER	199 F
ADIDAS POWER SOCCER	249 F
AGILE WARRIOR	249 F
AIR COMBAT	149 F
ALIEN TRILOGIE	249 F
ALONE IN THE DARK	199 F
ASSAULT RIGS	149 F
TOHSHIDEN	99 F
TOHSHIDEN 2	249 F
BUST AND MOVE 2	199 F
CRITICOM	149 F
CYBERSLEED	149 F
CYBERSPEED	99 F
THE D	149 F
DEFCOM 5	149 F
DESCENT	249 F
DESTRUCTION DERBY	149 F
DISCWORLD	149 F
DOOM	149 F
UFO ENEMY UNKNOW	249 F
EXTREME PINBALL	199 F
EXTREME GAMES	249 F
FADE TO BLADE	249 F
FIFA SOCCER	149 F
FIRE STORM	149 F
GALAXIAN 3	199 F
GALAXY FIGHT	199 F
NFL GAME DAY	199 F
GEX	199 F
GOAL STORM	149 F
GUNSHIP	249 F
HEBEREKE POPOITTO	199 F
HI OCTANE	149 F
IMPACT RACING	199 F
JOHNNY BAZOOKATONE	199 F
JUMPING FLASH	149 F
KILEAK THE BLOOD	199 F
KRAZY IVAN	149 F
LEMMINGS 3D	149 F
LONE SOLDIER	199 F
MAGIC CARPET	199 F
MICKEY WILD ADVENTURE	199 F
MORTAL KOMBAT 3	199 F
NBA IN THE ZONE	199 F
NBA JAM TE	149 F
NOVA STORM	99 F
NEED FOR SPEED	249 F
OFF WORLD INTERCEPTOR	199 F
OLYMPIC GAMES	249 F
OLYMPIC SOCCER	249 F
PANZER GENERAL	299 F
PARODIUS	249 F
PGA TOUR GOLF 96	249 F
PHILOSOMA	249 F
POWER SERVE	199 F
PRIMAL RAGE	199 F
PRO PINBALL	249 F
RAIDEN PROJECT	199 F
RAYMAN	249 F
RESIDENT EVIL	299 F
RESURRECTION 2	249 F
RETURN FIRE	299 F
REVOLUTION X	149 F
RIDGE RACER	149 F
RIDGE RACER REVOLUTION	299 F
ROAD RASH	249 F
SHELL SHOCK	199 F
SHOCKWAVE ASSAULT	199 F
SLAM AND JAM 96	249 F
SPACE HULK	249 F
STARBLADE	199 F
STREET FIGHTER THE MOVIE	149 F
STREET FIGHTER ALPHA	249 F
STRIKER 96	99 F
TEKKEN	149 F
THEME PARK	249 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
TOTAL NBA 96	199 F
TRACK AND FIELD	249 F
TRUE PINBALL	249 F
TWISTED METAL	199 F
VIEW POINT	249 F
WARHAWK	149 F
WING COMMANDER 3	199 F
WIPE OUT	149 F
WORLD CUP GOLF	249 F
WORMS	299 F
WRESTLEMANIA	149 F
ZERO DIVIDE	149 F

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO + 1 JEU	299 F
ADAPTATEUR SUPER GAME BOY	149 F
CABLE PERITEL RGB	79 F
TRANSFORMATEUR SECTEUR	79 F
ADAPTATEUR JEUX US/JAP	59 F
JOYPAD D' ORIGINE	59 F
STARWING	59 F
STREET FIGHTER 2	59 F
BLAZING SKIES	99 F
DINO DINI SOCCER	99 F
SPIDERMAN X MEN	99 F
GHOULS ' N GHOST	99 F
SUPER ALESTE	99 F
SPINDIZZY	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99 F
STAR WARS	99 F
PILOTWINGS	99 F
MEGA MAN X	99 F
ROAD RUNNER	99 F
BATMAN RETURNS	99 F
RISE OF THE ROBOT	99 F
ADDAMS FAMILY	99 F
NBA JAM	99 F
TINY TOON	99 F
VORTEX	99 F
F ZERO	99 F
ANOTHER WORLD	99 F
LEMMINGS	99 F
MAGIC SWORD	99 F
TECMO NBA BASKETBALL	99 F
AXELAY	149 F
LEGEND	149 F
MYSTIC QUEST	149 F
GOOF TROOP	149 F
KILLER INSTINCT	149 F
CASTLEVANIA 4	149 F
MORTAL KOMBAT 2	149 F
EQUINOX	149 F
NBA JAM TE	149 F
DRAGON	149 F
STREET RACER	149 F
ACTRAISER 2	149 F
SUPER METROID	149 F
INDIANA JONES	149 F
ERIC CANTONA	149 F
DONKEY KONG COUNTRY	149 F
CYBERNATOR	149 F
MR NUTZ	199 F
SYNDICATE	199 F
EARTH WORM JIM	199 F
ZELDA	199 F
FLASHBACK	199 F
SPARKTER	199 F
THE LOST VIKINGS	199 F
LES SCHTROUMPFS	199 F
EARTH WORM JIM 2	249 F
CHAOS ENGINE	249 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
ADDAMS FAMILY VALUES	249 F
LE ROI LION	249 F
MORTAL KOMBAT 3	249 F
BOMBER MAN 2	249 F
ILLUSION OF TIME	249 F
SECRET OF MANA	249 F
RETURN OF THE JEDI	249 F
NIGEL MANSELL	249 F
BATMAN AND ROBIN	299 F
SUPER STAR SOCCER	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F
F1 POLE POSITION	299 F
DOOM	299 F
SUPER STAR SOCCER DELUXE	349 F
SAMOURAI SHODOWN	349 F
DONKEY KONG COUNTRY 2	399 F

NEC / PC

ALONE IN THE DARK 3	149 F
ECSASTICA	149 F
TERMINAL VELOCITY	149 F
FADE TO BLACK	199 F
DESTRUCTION DERBY	199 F
RAVEN	199 F
WARCRAFT 2	249 F
THEME PARK	249 F
WING COMMANDER 4	249 F
CONQUEST NEW WORLD	299 F
NORMALITY	299 F

JEUX PC CO-ROM

HAND OF FATE	69 F
KYRIANDA	69 F
FILLING MOON	99 F
GUILTY	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F

JEUX NEC

SUPER WATER BOMB	149 F
PC KID 2	199 F
FINAL MATCH TENNIS	199 F
LORDS OF THUNDER	249 F

3 DO

CONSOLE 3DO + 1 JEU	599 F
WING COMMANDER	69 F
THEME PARK	99 F
JURASSIC PARK	99 F
TOTAL ECLIPSE	99 F
SYNDICATE	99 F
CRASH AND BURN	99 F
THE HORDE	149 F
NIGHT TRAP	149 F
BLADE FORCE	149 F
GEX	149 F
SPACE HULK	149 F
POED	149 F
WING COMMANDER 3	149 F
FLYING NIGHTMARE	199 F
STAR FIGHTER	199 F
ALONE IN THE DARK 2	199 F
CAPTAIN QUASAR	199 F
THE D	199 F
BATTLE SPORT	199 F
ROAD RASH	199 F
RETURN FIRE	199 F
NEED FOR SPEED	249 F
DOOM	249 F

GAME BOY

GAME BOY + TETRIS	199 F
MARIO LAND	69 F
GREMLINS 2	69 F
ROBOCOP	69 F
NAVY STEELS	69 F
DUCKTALES	69 F
WORLD CUP	69 F
MARIO LAND 2	99 F
GAUNTLET 2	99 F
NEMESIS	99 F
DOUBLE DRAGON 2	99 F
WRESTLEMANIA	99 F
KIRBY DREAM LAND	99 F
MYSTIC QUEST	129 F
ZELDA	129 F
EARTH WORM JIM	129 F

GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS	299 F
SONIC	69 F
TERMINATOR	99 F
PRINCE OF PERSIA	99 F
OLYMPIC GOLD	99 F
NINJA GAIDEN	99 F
SONIC 2	99 F
GAME PACK 4 IN 1	99 F
SHINOBI	99 F
DONALD DUCK	99 F
WONDERBOY	99 F
KNOCK OUT BOXING	99 F
CHUCK ROCK	99 F
GLOBAL GLADIATOR	99 F
AXE BATTLER	99 F
SHINOBI 2	99 F

JUSSIEU VPC
3 Rue d' Arras
75005 Paris
M° Jussieu/
Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 33 07 83

JUSSIEU ESPACE CONSOLES
16 Rue des Ecoles
75005 Paris
M° Jussieu/
Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 33 07 83

JUSSIEU ESPACE CD ROM
13 Rue des Ecoles
75005 Paris
M° Jussieu/
Cardinal Lemoine
Tel: 01 43 25 61 24

REPUBLIQUE
44 Rue de Malte
75011 Paris
M° République/
Oberkampf
Tel: 01 43 55 73 49

GARE DU NORD
23 Rue d' Abeville
75009 Paris
M° Poissonnière/
Gare du Nord
Tel: 01 44 83 02 49

MONTPARNASSE
4 Rue Campagne-Première
75014 Paris
M° Raspail/Vavin
Tel: 01 43 35 32 16

LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson
92800 Puteaux
M°-RER La Défense
Tel: 01 49 06 93 06

SOULOGNE
116 Rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 Boulogne
M° Marcel Sembat
Tel: 01 46 21 16 92

ENGHIEN
62 Rue du Général De Gaulle
95880 Enghien les Bains
Tel: 01 39 64 36 62

METZ
80 En Fournirue
57000 Metz
Tel: 03 87 37 37 47

NANTES
9 Rue Jean-Jacques Rousseau
44000 Nantes
Tel: 02 40 48 13 14

BREST
16 Rue Louis Pasteur
29200 Brest
Tel: 02 98 46 11 46

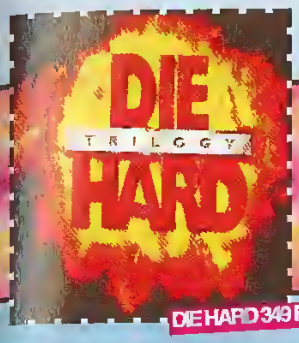
NICE
21 Boulevard Raimbaldi
06000 Nice
Tel: 04 93 13 00 16

GAP
91 Rue Jean Eymar
05000 Gap
Tel: 04 92 21 28 36

VALENCIENNES
Passage de la paix
59300 Valenciennes
Tel: 03 27 46 01 79

Prochainement
ROUEN
BRIANCON

SUR PARIS... MOINS CHER QUE TOUT.



SATURN + DAYTONA OU VIRT FIGHTER	1290 F
CARTE MPEG	799 F
ALIEN TRILOGY	299 F
ALONE IN THE DARK 2	249 F
BAKU BAKU	249 F
BUG	199 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F
CLOCK WORK KNIGHT 2	199 F
CYBER SPEEDWAY	199 F
THE D	199 F

DAYTONA U S.A	99 F
DEFCOM 5	249 F
DESTRUCTION DERBY	299 F
DIGITAL PINBALL	199 F
DISCWORLD	249 F
EURO 96 ENGLAND	199 F
GUARDIAN HEROES	249 F
GUN GRIFFON	249 F
HANG ON GP 96	199 F
HEBEREKE POPOITO	199 F
HI OCTANE	199 F
JOHNNY BAZOOKATONE	199 F
LOADED	299 F
MAGIC CARPET	199 F
LE MANOIR DES AMES PERDUES	199 F
MORTAL KOMBAT 2	199 F
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	249 F
MYST	199 F
MYSTARIA	249 F
NBA JAM T.E	199 F
NEED FOR SPEED	299 F
NHL ALL STARS HOCKEY	249 F

NIGHT SANS PADDLE	299 F
OFF WORLD INTERCEPTOR	199 F
OLYMPIC SOCCER	249 F
PANZER DRAGON	149 F
PANZER DRAGON 2	249 F
PARODIUS	249 F
PEBBLE BEACH GOLF	249 F
RAYMAN	249 F
REVOLUTION X	199 F
RESURRECTION 2	199 F
ROAD RASH	299 F
ROBOTICA	199 F
SEGA RALLY	299 F
SHELL SHOCK	199 F
SHINOBI	199 F
SHINNING WISDOW	299 F
SHOCK WAVE ASSAULT	199 F
SIM CITY 2000	299 F
STREET FIGHTER THE MOVIE	149 F
STREET FIGHTER ALPHA	299 F
STRIKER 96	249 F
THE HORDE	249 F

THEME PARK	249 F
THUNDERHAWK 2	249 F
TITAN WARS	199 F
TRUE PINBALL	249 F
VICTORY BOXING	199 F
VICTORY GOAL	149 F
VIRTUA COP + GUN	399 F
VIRTUA COP	299 F
VIRTUA FIGHTER	99 F
VIRTUA FIGHTER REMIX	149 F
VIRTUA FIGHTER 2	249 F
VIRTUA RACING	149 F
VIRTUAL HYDLIDE	149 F
VIRTUA OPEN TENNIS	249 F
WING ARMS	199 F
WIPE OUT	199 F
WORLD CUP GOLF	249 F
WORMS	299 F
WRESTLEMANIA	249 F
X MEN	249 F

MEGADRIVE + 1 JEU	199 F
CABLE PERITEL RGB MD 1	79 F
TRANSFORMATEUR SECTEUR MD 1	79 F
JOYPAD 6 BOUTONS	79 F
JOYPAD D' ORIGINE	39 F
SONIC	39 F
STREET OF RAGE	49 F
AQUATIC GAMES	69 F
SPACE HARRIER 2	69 F
GYNOUGS	99 F

HANG ON	99 F
MONACO GP	99 F
TAZMANIA	99 F
SPIDERMAN	99 F
COOL SPOT	99 F
JURASSIC PARK	99 F
JAMES POND 2	99 F
ASTERIX	99 F
KID CAMELEON	99 F
FIFA SOCCER	99 F
NBA JAM	99 F
MORTAL KOMBAT	99 F
WORLD CUP ITALIA 90	99 F
TERMINATOR 2	99 F
THUNDER FORCE 2	99 F
GRAND SLAM TENNIS	99 F
TALESPIN	99 F
QUACKSHOT	99 F
SONIC 2	99 F
WORLD OF ILLUSION	99 F
SHAO FU	99 F
ETERNAL CHAMPION	99 F

STREET FIGHTER 2	149 F
NBA LIVE 95	149 F
F 22 INTERCEPTOR	149 F
DYNAMITE HEADY	149 F
ECCO THE DOLPHIN 2	149 F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	149 F
DESERT STRIKE	149 F
SONIC SPINBALL	149 F
STREET OF RAGE 2	149 F
FIFA SOCCER 95	149 F
SONIC AND KNUCLES	149 F
ALADDIN	149 F
NBA JAM T.E	149 F
FLASHBACK	149 F
MR NUTZ	149 F
MORTAL KOMBAT 2	149 F
THUNDER FORCE 4	149 F
NHL HOCKEY 95	149 F
PETE SAMPRAS TENNIS	149 F
JUNGLE STRIKE	199 F
MONACO GP 2	199 F
CASTLEVANIA	199 F

EARTH WORM JIM	199 F
LE ROI LION	199 F
MEGALOMANIA	199 F
LEMMINGS 2 TWO TRIBES	199 F
URBAN STRIKE	249 F
ROAD RASH 2	249 F
LAND STALKER	249 F
FIFA SOCCER 96	249 F
LA LEGENDE DE THOR	249 F
LIGHT CRUSADER	249 F
NBA LIVE 96	249 F
SOLEIL	249 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
F1	299 F
PGA TOUR GOLF 96	299 F
VIRTUA RACING	299 F
SUPER STREET FIGHTER	299 F
MORTAL KOMBAT 3	299 F
TOYS STORY	299 F
EARTH WORM JIM 2	299 F
SONIC 3	299 F

NEO GEO CARTOUCHE	599 F
JOYSTICK NEO GEO	249 F
NAM 75	149 F
MAGICIAN LORD	149 F
WORLD HEROES 2	149 F
ART OF FIGHTING	149 F
FATAL FURY 2	149 F

SUPER SPY	149 F
SUPER SIDE KICKS	199 F
BASEBALL 2020	199 F
TRASH RALLY	249 F
EIGHT MAN	249 F
SAMOURAI SHODOWN	249 F
ROBO ARMY	299 F
FATAL FURY SPECIAL	299 F
WING JAMMER	399 F
SUPER SIDE KICKS 2	399 F
WORLD HEROES JET	399 F
LAST RESORT	499 F
VIEW POINT	499 F
ART OF FIGHTING 2	499 F
SAMOURAI SHODOWN	499 F
GALAXY FIGHT	499 F
KING OF FIGHTERS 94	999 F

NEO GEO CD + 1 JEU	990 F
JOYPAD NEO GEO NF	199 F
KING OF FIGHTERS 94	149 F
SAMOURAI SHODOWN 2	149 F
ART OF FIGHTING 2	149 F
SUPER SIDE KICKS 2	149 F
TOP HUNTER	149 F
FATAL FURY SPECIAL	149 F

FATAL FURY 3	149 F
AERO FIGHTERS 2	199 F
STREET HOOP	199 F
WORLD HEROES 2 JET	199 F
BASEBALL STAR 2	199 F
SAVAGE REIN	199 F
ALPHA MISSION 2	199 F
LAST RESORT	249 F
VIEW POINT	249 F
NINJA COMMANDO	249 F
KARNOV' S REVENGE	249 F
KING OF FIGHTERS 95	249 F
AERO FIGHTERS 3	249 F
SUPER SIDE KICKS	299 F
SAMOURAI SHODOWN 3	299 F
ART OF FIGHTING 3	299 F

ACHAT-VENTE-ECHANGE

NOUS VOUS OFFRONS LES MEILLEURS CONDITIONS DE REPRISE DE VOTRE MATERIEL

CONSOLE PSX 800 F

CONSOLE SATURN 800 F

L' ECHANGE

*Votre JEU contre un AUTRE pour 50 F**

**.Pour un JEU de meme VALEUR et sur une meme console*

.Offre valable suivant les disponibilités.

.Pour un jeu plus cher, rajouter la différence en plus

SERVICE S.A.V (5 JOURS)

MODIFICATION CONSOLES

PLAYSTATION 300F* SATURN 200F

SUPER NINTENDO 100F

*Rajouter cable péritel RGB 129F

REPARATION CONSOLES

PLAYSTATION 300F SATURN 300F

SUPER NINTENDO / MEGADRIVE 100F

autre consoles, nous consulter

BON DE COMMANDE

a retourner à STOCK GAMES
3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel: 01 46 33 07

JEUX	CONSOLE	PRIX
Participation au frais de port	35F	
TOTAL A PAYER		

NOM : _____

PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____

VILLE : _____

TEL : _____

Je joins avec ma commande

O CHEQUE BANCAIRE

O MANDAT LETTRE

O Je désire régler à réception du colis (Rajouter 40 francs

ILOGNE
e du Vieux
de Sèvres
Boulogne
cel Sembet

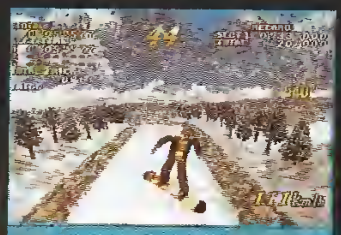
46 21 19 92

einement
OUEN
ANCON

Over the World

Coolboarders est la première simulation de snowboard, une bonne nouvelle pour les fans de ce sport qui n'auront plus besoin d'attendre l'hiver pour s'éclater dans la poudreuse. Ce soft ne paie pas de mine à première vue et pourtant c'est une véritable bombe ! J'avoue que trois pistes en tout et pour tout, c'est un peu maigre, d'autant plus qu'il n'existe qu'un seul et unique mode de jeu qui consiste à descendre dans un temps imparti en faisant en plus de belles figures acrobatiques. Pas de championnat, ni même de courses contre d'autres concurrents ! M'enfin, la beauté des graphismes, la nudité de l'animation et surtout les sensations très réalistes de glisse atténuent ces carences et font de Coolboarders un hit absolu ! Les descentes sont d'un réalisme hallucinant ! Toutes les personnes de la rédac qui ont testé ce soft n'accordent à dire que Coolboarders, c'est du 100 % pur fun (même Milouse, c'est vous dire !).

Il faut parfois faire preuve de beaucoup de maîtrise pour éviter une gamelle.



Une fois en altitude, vous pouvez effectuer toutes sortes de rotations avec votre perso.

Bodescendre à grande vitesse est déjà éclatant, la réussite d'un 360 après une bosse l'est encore plus. Les sauts doivent être bien négociés si vous voulez retomber comme il faut. Inutile donc de tenter n'importe quoi n'importe comment, ou c'est la gamelle assurée. Sachez que vous pourrez choisir votre planche. Ainsi, si vous souhaitez taper le carton, vous opterez pour une planche Alpine, et si vous voulez vous faire un petit ride pépère avec quelques sauts, vous vous arrêterez sur une des planches free-style. Et pendant votre ballade regardez bien autour de vous, il existe beaucoup de raccourcis sur les pistes. Certes il est parfois un peu dangereux de s'y aventurer (piste verglacée, crevasse...) mais au final ça vaut toujours le coup ! Bref, Coolboarders est un très bon investissement qu'on ne saurait trop vous conseiller...

El Didou

Coolboarders

date et lieu de sortie	DISPO JAPON
éditeur	UEP
textes	ANGLAIS
genre	SIMU DE SNOW-BOARD

La sensation de glisse, très réaliste.
Les graphismes.
L'animation.

Un seul mode de jeu.
Le déplacement dans les menus est trop contraignant.

Coolboarders

PlayStation

La première piste est assez simple mais méfiez vous des petites bosses, elles vous feront décoller plus que vous ne pensez.

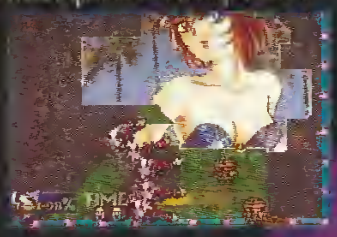
Lorsque vous voyez ce panneau, il faut exécuter une figure pour marquer un maximum de points. Là, c'est mal parti !

Over the World

Gals Panic SS

machine
SATURN
éditeur
MYCOM
texte
JAPONAIS

Ce jeu sans autre prétention que celle du vrai défendu reprend le principe très connu de Qix ou Volfied. Vous dirigez donc un petit curseur et devez occuper l'espace libre de l'écran du jeu en traçant une ligne, créant ainsi des formes qui viendront le remplir, tout en



évitant des monstres. Et ces formes pleines seront celles de jeunes filles croquées dans le style manga. Les dessins n'ont rien de coquin, c'est juste mignon. On peut jouer à deux et emballer son ennemi comme à Tetris. Bref, rien d'indispensable, mais à vous de voir.

Reyto

Il devient, par la même occasion, beaucoup plus accessible aux fanatics occidentaux que nous sommes. Très classique (que ce soit au niveau de la réalisation ou du scénario), ce RPG successivement mignon et attachant plaira sans aucun doute à tous les amateurs du genre. On commence une partie sans jamais savoir quand elle va s'arrêter. Hormis les combats, représentée selon une pseudo 3D comme toute cette aventure, Beyond The Beyond se révèle assez peu impressionnant côté réalisation pour une 32 bits. Les plus grincheux s'en plaindront mais l'ambiance du jeu est si prenante que la plupart des joueurs, les vrais aventuriers, passeront outre ce détail. Un bon jeu donc, qui nous fera patiemment patienter jusqu'à ce que sorte FF VII.

Chris

Beyond The Beyond

machine
PLAYSTATION
éditeur
SONY
texte
ANGLAIS

Sorti en japonais il y a quelques mois, Beyond The Beyond est désormais disponible en américain et

Hyper Rally

machine
PLAYSTATION
éditeur
N.C.
texte
JAPONAIS

Ce jeu est doté d'une grande ambition : transposer Sega Rally sur PlayStation. Le pari n'était, techniquement parlant, pas tenable (bien au contraire), seulement il aurait fallu confier la réalisation à d'autres personnes parce que là, c'est une véritable cata ! Graphismes laids, animation saccadée... bref, un horreur sans nom (hélas, elle en a un). Vu le prix du jeu en import, ne vous laissez pas embobiner par un vendeur peu scrupuleux.

Lefou

Street Fighter Zero 2

machine
SATURN
éditeur
CAPCOM
texte
ANGLAIS

Après la PlayStation, c'est au tour de la Saturn d'accueillir le superbe SF Zero 2 de Capcom. Le jeu est toujours aussi fun, aussi speed et aussi technique : il n'y a pas de nouvelle surprise, les différents modes de jeu demeurent et les dix-huit pures images présentes assurent à ce titre une énorme durée de vie et prouvent que nous avons affaire à un « Street Fighter fan », voir ne source

plus où donner de la tête. Une chose demeure tout de même que l'on apprécie pleinement le coup de la vitesse. Il y a jouer avec un paddle Saturn japonais (la manette se révélant tout de même moins ergonomique). Vivement sa sortie en France !

Chris

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !!!

VOUS AVEZ UN MAGASIN OU VOULEZ CONCRETISER UN PROJET D'OUVERTURE PROCHAINE ?

STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES.

- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE
- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO
- CENTRALE D'ACHAT PUISSANTE

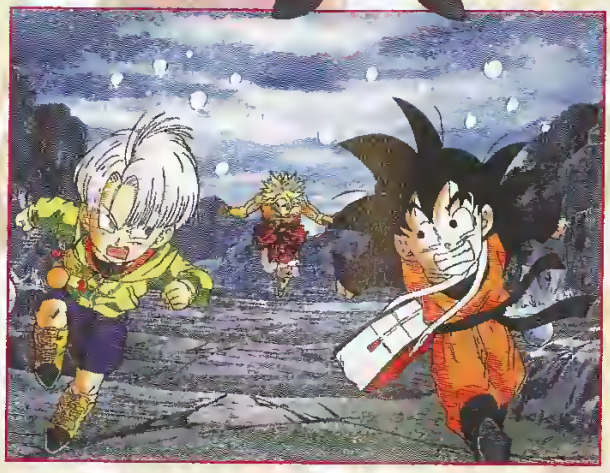
ALORS, POUR PLUS D'INFORMATION OU UNE DEMANDE DE DOCUMENTATION :
PAR TELEPHONE au 47 74 54 73
PAR COURRIER à
STOCK GAMES DISTRIBUTION
71, avenue du Président Wilson
92800 PUTEAUX

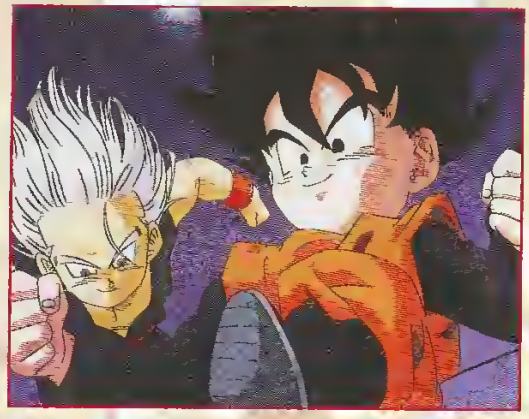
STOCK GAMES

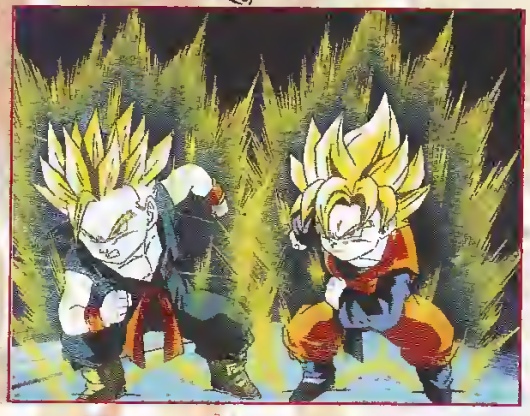
PREMIÈRE OAV : « RIVAUX DANGEREUX »

Cet épisode, que je connaissais en japonais sous le titre *Le retour de Broli*, voit ressurgir le guerrier millénaire, ici plus dangereux et déterminé que jamais. C'est Videl (ou Bidel, as we want) qui le découvre la première. Évidemment, elle ne fait pas le poids face à ce monstre de puissance et Broli s'en débarrasse comme un rien. Viennent ensuite Goten et le petit Trunks, très rigolos et pleins d'entrain (si l'OAV tient la route, c'est surtout grâce à leur bonne humeur communicative), qui vont se démener comme de beaux diables mais qui, au final, devront également s'avouer vaincus. On remarquera, non sans une certaine amertume, que certaines scènes de la version originale ont été purement et simplement coupées, comme par exemple le moment où Trunks montre ses fesses à Broli pour le provoquer, ou encore lorsqu'il lui fait pipi dessus (Broli tient Trunks au-dessus de sa tête et celui-ci a tellement peur qu'il abandonne tout contrôle sur sa vessie). C'est d'autant plus regrettable que ces scènes n'étaient vraiment pas méchantes. Enfin bon, il y a des gens qui doivent penser que nos chères têtes blondes auraient du mal à supporter le spectacle. Mais bon, passons.

Cet épisode se termine sur un affrontement d'anthologie qui se déroule entre Gohan, assisté de Goten, et Broli. Les deux frères finissant par perdre l'avantage, Goten formule un vœu — les sept boules de cristal sont réunies non loin de là — et Goku se réincarne durant quelques instants, revenant du royaume des morts, pour aider ses fils.



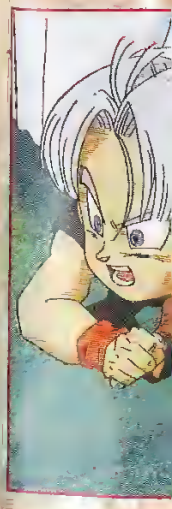


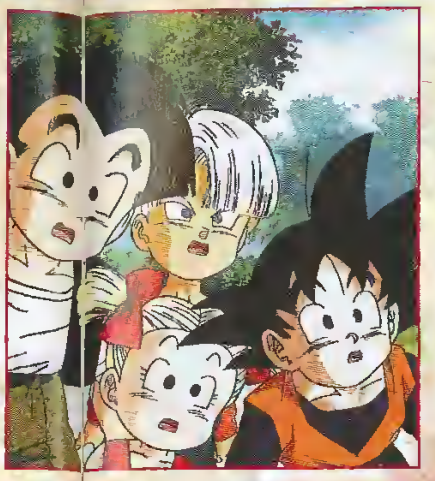


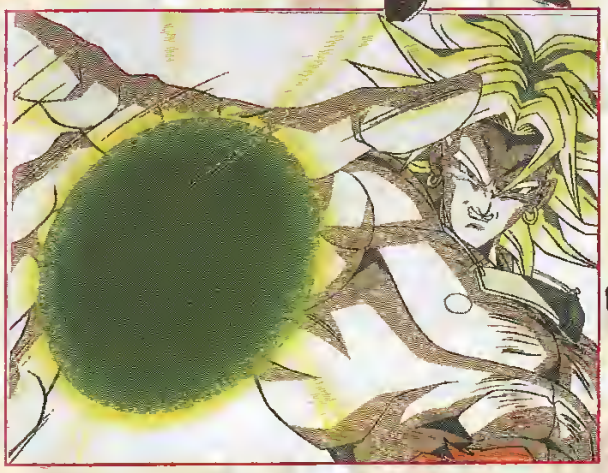
L'avis de Player

Bref, cette première OAV se laisse regarder sans déplaisir mais un petit détail, en plus de la censure, vient gâcher notre plaisir. Broli cherche en effet à retrouver Goku et pour ce faire il l'appelle... cachalot ! Quand on connaît le nom japonais de Goku — Kakaroto — on comprend le lien entre les deux mais franchement, je n'en ai pas cru mes oreilles quand j'ai entendu cette traduction. Pire : les plus jeunes risquent de ne pas vraiment comprendre ce que cherche Broli.

Penda
me so
du ur
salle
mère
même
c'est
Halluc
tous c
rire...







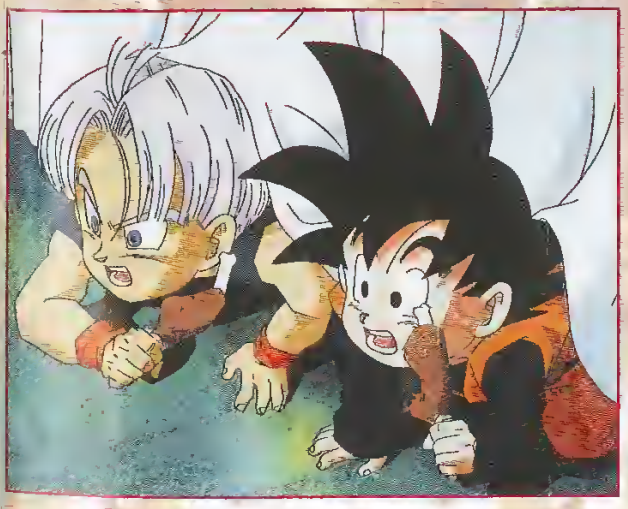
Pendant la projection je me souviens avoir entendu un gamin dans la salle demander à sa mère (sans doute elle-même interloquée) : « Dis, c'est qui Cachalot ? ». Hallucinant ! Moi, en tous cas, ça m'a bien fait rire... C'est toujours ça.

SECONDE OAV : « ATTAQUE SUPER WARRIOR »

Beaucoup moins réussie, à mon avis, cette seconde OAV (que je connaissais, cette fois, sous le nom de *Bio Broli*, c'était tout de même moins ringard que *Attoque Super Worrior*) met en scène Broli ressuscité grâce à de savantes manipulations génétiques (le trip *Jurassic Pork*, vous savez, on prend une goutte de sang et on réussit à reconstituer la bête). L'épisode commence de façon assez rigolote avec un Mr Satan (ou Hercule) toujours aussi fanfaron et peureux qui a fort à faire avec l'indomptable C18, à qui il doit de l'argent. La jolie androïde se décide à mettre la maison de Satan sens dessus-dessous lorsqu'un personnage mystérieux invite le soi-disant champion du monde des arts martiaux à participer à un tournoi privé. Satan finit par accepter, C18, Goten et Trunks l'accompagnant, et il retrouve un de ses vieux « ennemis » d'enfance : Lord Jaguar. Tout petit et très gros, ce dernier ne supporte pas que Satan soit plus célèbre que lui et il a décidé, pour se venger, de créer des monstres, par le biais de la génétique. Ce sont ces derniers que nos amis vont devoir affronter. Ils s'en débarrassent facilement (Satan participant aux combats surtout avec la voix) jusqu'au moment où Broli fait son apparition. Les choses semblent donc assez mal parties lorsqu'un produit chimique excessivement dangereux s'échappe d'une cuve et envahit tout le complexe de Lord Jaguar. Broli est arrosé par celui-ci mais il ne périt pas. Au contraire, il en ressort transformé en une espèce de monstre informe qui pousse des beuglements ahurissants (genre zombie torturé à la voix de stentor), et sa pauvre personne représente un spectacle absolument ridicule. Je n'ai jamais vu dans aucun épisode de DBZ un méchant aussi peu convaincant. Même ces crétins de la force spéciale de Freezer (Ginew et son équipe de losers) sont plus crédibles. C'est dire ! Bref, Goten et Trunks font encore des pieds et des mains pour sauver la planète et, je vous rassure, ils finissent par y arriver. Happy end.

L'avis de Player

Bon, voilà, vous êtes prévenus. Le « film » *DBZ 2* reprend en fait deux OAV sortis depuis un bout de temps au Japon. Le spectacle qu'elles proposent est honnête, mais à ce stade nous sommes loin de confiner au génie. Certains d'entre vous regretteront peut-être l'absence de certains « vieux » (comme Goku, que l'on voit très peu, ou encore Vegeta) mais bon, laisser la place aux jeunes ne fait pas de mal de temps en temps.
Un film à réserver aux inconditionnels, et à personne d'autre, vraiment...

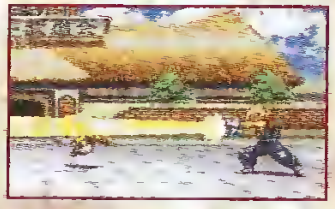


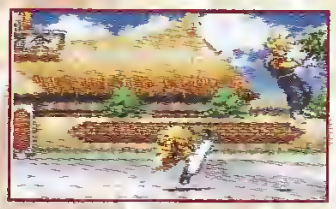
DBZ HYPER DIMENSION

Super Nintendo

Après trois épisodes aux qualités indiscutables mais pas franchement transcendantes, Bandaï nous fait profiter d'un DBZ dans la lignée de ses prédécesseurs. Un jeu réussi qui clôt sans doute le chapitre sur SN...

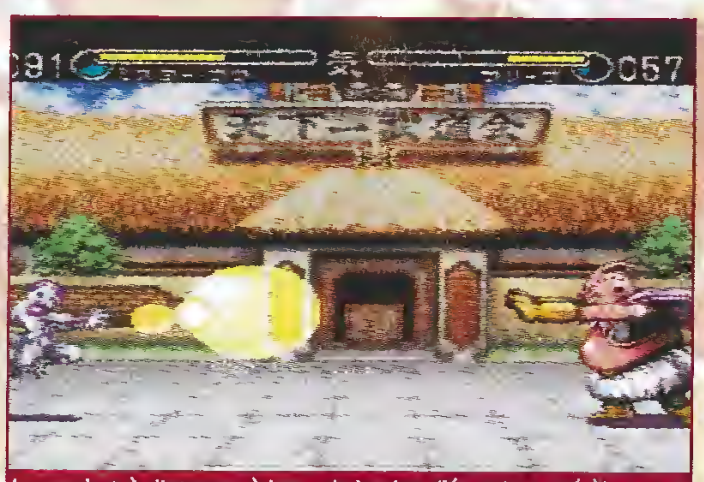
Ce nouveau DBZ est sans surprise. Lorsqu'on connaît les trois Action Game précédentes, on retrouve immédiatement ses marques. Le jeu propose un mode Story (assez bien fichu : vous devez vous battre avec différents persos et, finalement, c'est souvent Goku qui arrive en dernier recours lorsque vous perdez), un système de jeu par équipes (joueurs humains ou ordinateur) ou en un contre un, un mode d'entraînement... Côté options, on peut dire que les gens de chez Bandaï se sont donnés un peu de mal. Ça commence bien. En ce qui concerne





L'ESQUIVE

Pour éviter un coup ou un super pouvoir, vous pouvez partir rapidement vers le fond du décor, puis contre-attaquer.

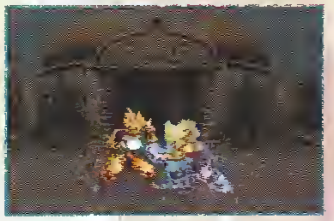


Le combat à distance, à base de boules d'énergie, se révèle assez efficace mais il ne vaut pas le corps à corps, plus radical.

DBZ HYPER DIMENSION

LE CONTRE

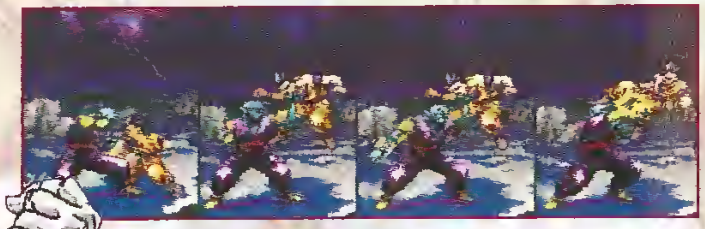
Immédiatement après vous être mis en protection sur un coup, effectuez le mouvement d'un coup spécial. Avec le bon timing le jeu se « gèle » et vous contre-attaquez illico.



Les différentes aires de jeu proposent plusieurs tableaux entre lesquels vous pouvez vous déplacer. Original.

le bas ou les côtés sur un autre tableau). Le titre Hyper dimension de ce DBZ se justifie lorsque, sur certains tableaux (où vous êtes censé voler), vous pouvez tourner autour de votre adversaire. Graphiquement très réussi, ce nouveau DBZ se révèle également plutôt agréable à jouer et même si, dans le fond, il n'innove pas des masses, je dois avouer qu'il m'a bien plu. Un nouvel épisode sans surprise, efficace, qui mérite bien le label « testé et approuvé ».

Chris,
Super Sayan du test.



PICCOLO SAN

Le namek couleur émeraude possède un contre particulier. Lorsqu'il se prend un coup, il perd son bras (!). Qu'à cela ne tienne, ce dernier repousse et il contre-attaque !

les différents personnages disponibles, ils sont au nombre de dix. C'est assez peu, me direz-vous, mais la qualité d'un jeu n'est pas forcément liée au nombre de protagonistes qu'il propose (et toc !). On peut noter que les gentils sont davantage représentés que les méchants avec six super guerriers d'un côté, contre quatre vilains surpuissants de l'autre.

Chaque combattant possède une palette de coups et de pouvoirs différents assez conséquente. Les manipulations paddles avec le bouton Y (poing) et B (pied) donnent lieu à des enchaînements de coups réellement impressionnants et les plus pros d'entre vous passeront sans doute pas mal de temps à tous les chercher. Les pages qui suivent vous en font découvrir quelques-uns, mais soyez assuré qu'il y en a encore beaucoup d'autres. Le bouton A reste consacré aux tirs de boules d'énergie (de la boule simple au super pouvoir) et le X sert aux projections et à l'envoi sur les différents plans (vous pouvez balancer votre adversaire vers le haut,

éditeur	BANDAI
textes	FRANÇAIS
genre	DBZ
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	OUI (3)
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

89%

PLAYER FUN 89%

En résumé

Quatre DBZ Action Game, ça commence à faire beaucoup mais celui-ci est très technique (avec plein d'enchaînements !). Un jeu de qualité.

GRAPHISME — 93%
Les détails des persos et des décors sont assez remarquables. Du bon travail.

ANIMATION — 80%
Le point faible du jeu. Les mouvements manquent de fluidité.

SON — 85%
Les musiques sont assez « bof », les voix digits plutôt réussies. Bon, c'est du DBZ.

JOUABILITÉ — 90%
Il faut se faire aux temps de réaction entre chaque coup, mais une fois ce cap passé...

DBZ HYPER DIMENSION

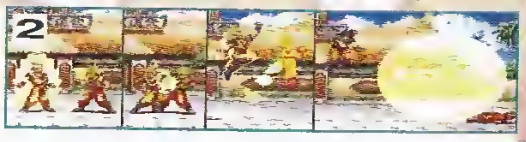
ENCHAÎNEMENTS ET SUPER

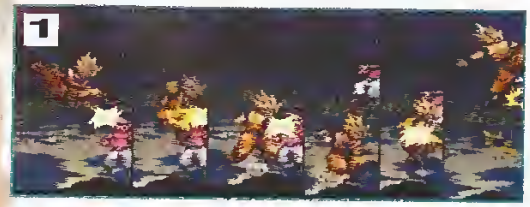
Classique, le dernier DBZ SN possède un système d'enchaînements assez remarquable. Nous vous présentons sur ces deux pages un enchaînement par personnage et, en cadeau bonus, nous vous révélons la manip de sa super attaque*. Sachez toutefois que les variantes d'enchaînements sont parfois très nombreuses (Goku ou Gogeta notamment en possèdent des tas).
À vous d'essayer d'en découvrir le maximum !

* (déclenchable seulement lorsque votre barre d'énergie est dans le rouge, sauf en mode Entraînement)

GOKU

ENCHAÎNEMENT :
1. ↓↙← + B ↓ ↘→ + Y, B, →↓↘ + B.
Faites attention à la distance lorsque vous frappez l'adversaire avec votre coup de pied retourné (premier coup) pour ne pas passer dans son dos. Le coup de genou, en dernier, passe si votre adversaire est dans le coin. Si ce n'est pas le cas, utilisez le double coup de pied **(avant + B)** à la place.



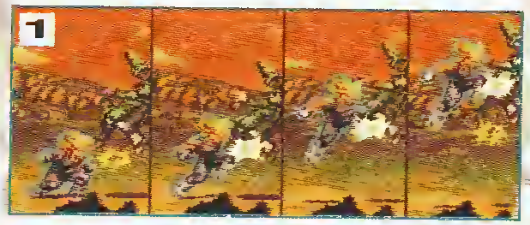


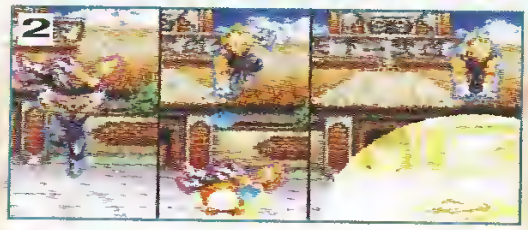
SUPER ATTAQUE :
2. ←↙↓↘→↗ + Y.

VEGETA

ENCHAÎNEMENT :
1. **B,B,Y** (rapidement, pour soulever l'adversaire), **B,** →↓↘ + **B.**
Vous pouvez varier, après avoir repêché avec le coup de genou, avec un tir de trois boules d'énergie (↓↘→+A).
Deux de ces boules d'énergie peuvent toucher.

SUPER ATTAQUE :
2. ↑↓ + Y.
Pour réussir cette attaque, sautez vers votre adversaire et juste avant de toucher le sol, effectuez la manip.

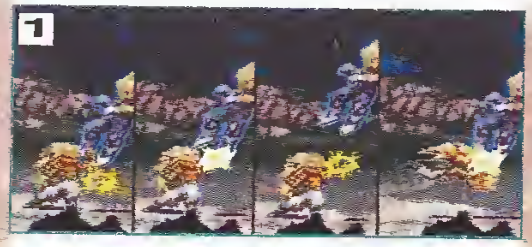


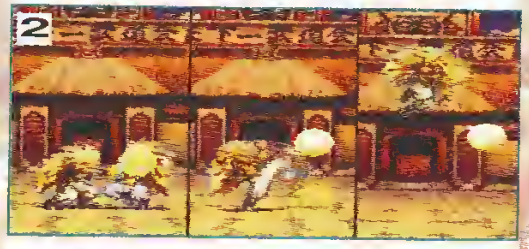


GOTENKS

ENCHAÎNEMENT :
1. **Y, Y, B** (rapidement, pour soulever l'adversaire), **Y, Y,** ↓↘→ + **Y.**
Un enchaînement qui ne passe en entier que si vous coincez votre adversaire sur un des bords de l'écran.

SUPER ATTAQUE :
2. →←↙↓↘→ + Y.
Gotenks transforme son ennemi en ballon et l'envoie valser contre les bords de l'écran.
Original.





GOHAN

ENCHAÎNEMENT :
1. Avant + Y, B, Avant + Y, B. Simple, efficace, le timing n'est pas évident à trouver. On le place plus facilement contre des adversaires légers (Freezer, Gotenks ou petit Buh).

SUPER ATTAQUE :
2. ➔ ↘ ↓ ↙ ↙ ← + B.

CELL

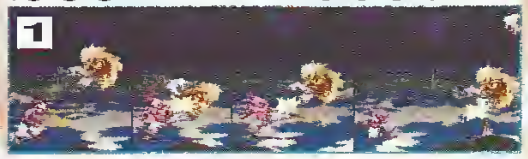
ENCHAÎNEMENT :
1. B, B, Y (pour soulever l'adversaire), B, B, ↓ + Y. Bon, ce n'est pas l'enchaînement du siècle mais je n'ai pas trouvé mieux !

SUPER ATTAQUE :
2. ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ ➔ + Y.

PETIT BUH

ENCHAÎNEMENT :
1. Y, Y, B (pour soulever l'adversaire), **B, B, ↓ ↙ ← + A.**
Si vous avez coincé votre adversaire, utilisez la pointe à courte portée pour toucher en dernier **(↓ ↙ ← + Y).**

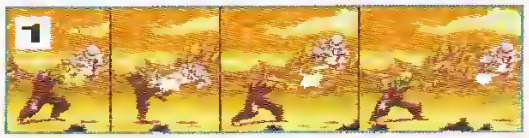
SUPER ATTAQUE :
2. ← ➔ ↓ ↑ + Y.

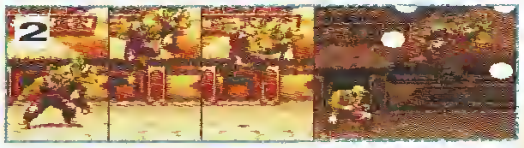


PICCOLO

ENCHAÎNEMENT :
1. B, B, Y (rapidement, pour soulever l'adversaire), B, Y, ➔ ↓ ↘ + A.
Vous pouvez varier cet enchaînement en le terminant avec une boule simple (A) ou une paralysie **(← ↙ ↓ +A).** Dans ce cas, il faut coincer votre adversaire contre le bord de l'écran, sinon ça ne passe pas.

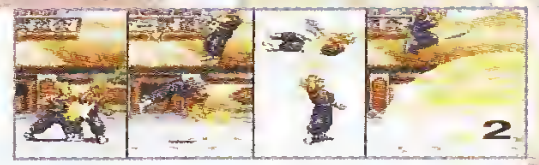
SUPER ATTAQUE :
2. ➔ ← ↓ ↑ + Y





GOGETA :

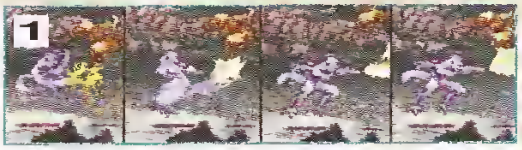
ENCHAÎNEMENT :
1. Y, B (pour soulever l'adversaire), **Y, Y, Y.**
Vous pouvez varier et changer le dernier coup avec un coup de coude **(↓ ↘ ➔ +Y)** ou une boule d'énergie (A). Cet enchaînement doit être effectué contre un bord d'écran



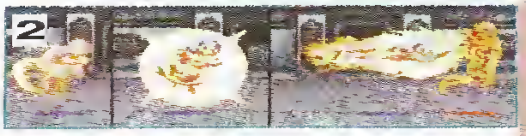
SUPER ATTAQUE :
2. ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ ➔ +Y.
Une attaque qu'il faut effectuer au corps à corps, sinon Gogeta se concentre pour rien et

FREEZER

ENCHAÎNEMENT :
1. B, B, Y (afin de soulever l'adversaire), **Y, ➔ ↓ ↘ +Y, ➔ ↓ ↘ +Y.**
Si vous n'êtes pas dans le coin, la deuxième flamme ne passera pas. Vous pouvez alors modifier l'enchaînement de la façon suivante : on soulève l'adversaire, on donne deux coups de queue (deux fois Y) et on termine avec une flamme. Là, ça passe.



SUPER ATTAQUE :
2. ↓ ↙ ← + YB.



GROS BUH

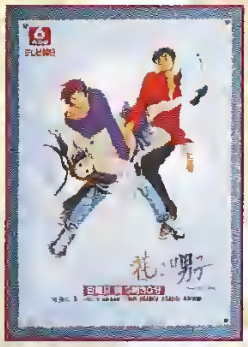
ENCHAÎNEMENT :
1. B, B, Y (pour soulever l'adversaire), **B, Y, Y.**
Pour toucher après avoir soulevé l'adversaire, avancez un tout petit peu entre chacun de vos trois derniers coups. Si vous vous trouvez placé contre un des bords de l'écran, vous pouvez repêcher avec trois coups de bide **(B, B, B).**

SUPER ATTAQUE :
2. ↓ ↘ ➔ + YB.

La fin du Dragon ?

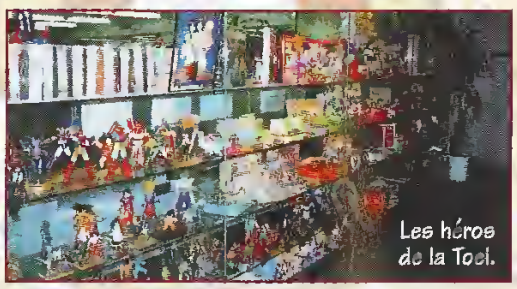
De notre envoyé spécial au Japon, Ken-Takara.

Si en France le phénomène Dragon Ball continue de passionner toute une génération, au Japon, les facéties de San-Goku n'amusent guère plus que les indulgents. Est-ce la fin d'un mythe ? Enquête chez Toei, le studio de développement de DBZ.



L'affiche de la série en préparation *Hana Yori Dango*

PO : À quand remonte la série TV *Dragon Ball* au Japon ?
KATSUOKI YAMAMOTO : Le manga a été créé en 1985, et la série TV a vu le jour un an après. Quant au premier film (nous diffusons actuellement le 14e), il est apparu sur grand écran en 1987.



Les héros de la Toei.

À cette époque, quelle était l'audience régulière de la série TV ?
Plus de deux millions de fans étaient devant leurs écrans pour *DB* et *DBZ* avec des pointes régulières à près de quatre millions. Aujourd'hui, ce sont environ un million et demi d'enfants qui regardent *Dragon Ball GT*. Cette baisse d'audience s'explique en partie par la disparition du manga.

M. Katsuhiro Tagaki, directeur merchandising, s'occupe de la diffusion des goodies DBZ.

Puisque vous parlez de *Dragon Ball GT*, projetez-vous d'en faire un film ?
Non ! Mais nous avons l'intention d'exploiter cette série à fond. Nous sommes d'ailleurs en pleine discussion avec AB Production pour la diffusion des épisodes inédits en France, mais le projet n'est pas encore finalisé.

Hormis au Japon, dans quels pays *DB* a-t-il le plus de succès ?
C'est la France qui arrive en tête après notre pays, puis viennent l'Espagne et l'Italie (où la série est arrivée en janvier 96). Aux États-Unis, *Dragon-Ball* est diffusé depuis un an et commence à être très populaire (ndlr : le premier salon Japanimation qui a eu lieu à San Diego cet été, marque le vif intérêt porté par les américains à tout ce qui vient du Japon).

Y aura-t-il une autre série *Dragon Ball* après celle de *Grand Touring (DBGT)* ?
Non, aucune autre série n'est prévue.

Quels sont les autres grands succès de la Toei ?
Kitaro et Nube.

Et Sailormoon ?
Sailormoon est bien sûr un grand succès marketing, mais c'est également une des audiences TV les plus basses. Les jeunes filles affectionnent les personnages de la série mais pas forcément les histoires.

Combien de personnes travaillent au service de San-Goku et de ses aml(e)s ?
De nombreuses sociétés partenaires de la Toei œuvrent sur *DBZ*. On peut estimer à plus de 100 le nombre de personnes impliquées dans la réalisation de la série.

Vous avez des projets de nouvelles séries télévisées ?
Oui, nous travaillons sur une série appelée *Hana Yori Dango* (un proverbe japonais signifiant que les filles préfèrent être invitées au restaurant plutôt que recevoir des fleurs !). L'histoire tourne autour d'amours estudiantines. On est loin du genre *DBZ* ! Et puis nous travaillons sur *Slam Dunk*, un succès en Asie, afin de le faire connaître en Europe.

QUEL AVENIR POUR DRAGON BALL ?

Chez Manga No Mori (ndlr : « La forêt de mangas »), une des librairies les plus populaires du jeune quartier de Tokyo, on constate que les adolescents japonais commencent à se lasser des œuvres et du style d'Akira Toriyama, bien que tous reconnaissent qu'il a apporté quelque chose de neuf dans l'univers manga. Aujourd'hui, les gros consommateurs de mangas (dévorant entre 5 et 15 ouvrages par mois) recherchent des œuvres de style différent, telles que *Evangelion* de Gainax ou encore *X* de Clamp.

M. Katsuoki Yamamoto, directeur commercial, est responsable des ventes de la série à travers le monde.

TOP 5 DES VENTES DE MANGAS*

1 - 3x3 Eyes
2 - Slayers
3 - Jiaburidazu
4 - Grumming Up
5 - Evangelion Film Book

* Classement établi par la librairie Manga No Mori, à Tokyo.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.

Sony Game Line : 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

PS et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc. ™ et © 1996 Namco Ltd. Tous droits réservés. *2.23F/mn ITC

complétez votre collection !

58 novembre 95
Dossiers : Mortal Kombat 3, ISS Deluxe, Tekken.
Tests : Jim 2 MD, Myst Saturn Tintin SN, Extreme Games PSX, Raiden Project PSX, Fifa 96 MD...
OTW : Secret of Mana 2, WingArms Saturn, Hermie Hopperhead PSX, Dragon Ball Z Super Famicom et GB...
Plans et Astuces : Light Crusader

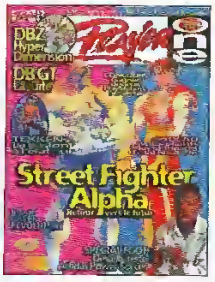
59 décembre 95
Dossiers : Doom, Yoshi's Island
Tests : Clockwork Knight 2, Phantasy Star IV MD, Zoop, Worms PSX Saturn, Viewpoint PSX, PGA Tour 96, Virtua Cop, Super Bomberman 3...
OTW : Secret of Evermore, Simcity 2000, F1 Live Informations.
Supplément gratuit : ULTRA 64, les premiers jeux.

60 janvier 96
Dossiers : Virtua Fighter 2, Ultra 64, Sega Rally
Tests : Firestorm Thunderhawk 2, Mystaria, Samurai Shodown 3, X-Com Enemy Unknown, Galactik Attack, Big Sky Trooper, Urban Strike...
OTW : Ridge Racer Revolution, Toh Shin Den S, Dragon Ball Z, X-Men, A IV Evolution, Tactics Ogre, X-Japan Virtual Shock 001
Plans et Astuces : Light Crusader

61 février 96
Dossiers : Dragon Quest VI, DKC 2.
Tests : X-Men, NBA In The Zone, Total NBA 96, F1 Live Information, Assault Rigs, Road Rash, Sim City 2000...
OTW : Toshinden 2, Kileak The Blood 2, Far East of Eden Zero, Street Fighter Zero, Darius Gaiden, Gunbird...
Plans et Astuces : Virtua Fighter 2.

62 mars 96
Dossiers : Dragon Ball et RPG
Tests : J. Bazookatone, La Horde, Descent, Gex, Fatal Fury Real Bout, Breath of Fire 2, Actua Golf, Worms...
OTW : Toy Story, Horned Owl, Floating Runner, SideWinder, Guardian Heroes, Genso Suikoden...
Plans et Astuces : Virtua Fighter 2
Cadeau : Manga Player Digest.

63 avril 96
Dossiers : Les coups de jarnaque, Jouer à plusieurs
Tests : Toy Story, Panzer General PSX, Wing Commander III PSX, The Need for Speed PSX, Magic Carpet PSX/Saturn...
OTW : Super Mario RPG SFC, Bahamut Lagoon SFC, Vampire Hunter Saturn, Alone 2 Saturn...
Plans et Astuces : Mystaria (1)
Cadeau : NBA Basketball Cards



64 mai 96
Dossier : Spécial Foot
Tests : SF Alpha, Panzer Dragoon Zwei, Kirby Dream Course, Night Warriors, Ridge Racer Revolution, Tintin au Tibet, Adventure of Lolo 2.
OTW : Tekken 2, Lode Runner: King of Fighters 95, DBZ Hyper Dimension, Choro Q, Dragon Force, ...
Plans et Astuces : Mystaria (2).
Cadeau : autocollants Sony.

65 juin 96
Dossier : Formés pour jouer, Spécial salon E3
Tests : Fade to Black PS, Art of Fighting 3, Starfighter 3000, Big Hurt Baseball...
OTW : Jumping Flash 2, Le trésor secret de Ludra, Thor, Le Miracle de Saint Ermos, Don Pachi...
Plans et Astuces : Mystaria (fin)

66 juillet/août 96
Dossier : JO
Tests : Track and Field, Resident Evil, Battle Arena Toshinden 2, Aquanaut's Holiday
OTW : Motor Toon GP 2, Sword and Sorcery, Dragon Ball Z, Iron Storm, Skeleton Warriors
Plans et Astuces : Spécial Baston
Cadeau : Manga Player Digest

67 septembre 96
Dossier : Plate-forme 3D
Tests : Formula One, Time Commando, Gungriffon, Athlete Kings, Casper, Maui Mallard, The Web, NBA Action...
OTW : Pilotwings 64, Virtua Fighter Kids, Bomberman, Tobal n° 1, Strikers 1945
Plans et Astuces : Resident Evil.
Cadeau : Carte Dragon Ball Chromium

68 octobre 96
Dossier : Exclusif Formula One, Reportage Arcade Japon
Tests : Tekken 2, Burning Road, WipEout 2097, Die Hard Trilogy, VF Kids, Supersonic Racers, Myst, Final Doom
OTW : Dark Savior, SF Zero 2, Lufia II, Over Blood
Plans et Astuces : Blazing Dragons (1re partie)
Cadeau : Stickers Manga

Hors-série n°5
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo.
Dossiers : Spécial Japon, Interviews exclusives de Ken Kutaragi et des principaux créateurs de jeux.
Tests : Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Wipe Out, Rayman, Destruction Derby, Jumping Flash.
La K7 vidéo : extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Bii* - Anciens numéros PO - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand
Tél. : 03 44 69 26 26.

❑ **Oui !** Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour le hors-série).
Je joins un chèque de . F à l'ordre de Média Système Édition ou .. Crédits Player *.

25 26 27 28 29 30 31 32
33 34 35 36 37 38 39 40
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51
52 53 54 55 56 57 58 59 60 61
62 63 64 65 66 67 68

Hors-série n°5

Attention !
Les numéros 1 à 24 et 44, 45, 49, 53, 54 sont épuisés.

	Prix par exemplaire	Qté	Total
	35 F (28 F + 7 F)		
	37 F (30 F + 7 F)		
	39 F (32 F + 7 F)		
	51 F (35 F + 16 F)		

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : **Ville :**

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

* sauf Hors-série

TESTS

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TOUS LES JEUX TESTÉS

Game Gear

Virtua Fighter Animation 126

Megadrive

NHL 97 128

Super Nintendo

Prince of Persia 2 100
Worms 116
Tintin et le temple du soleil 120
Incantation 124
Oscar 125
Realms 125
Whizz 126

PlayStation

Crash Bandicoot 76
Tomb Raider 85
Star Gladiator 90
Motor Toon GP 2 102
Soviet Strike 110
Pitball 114
Project X2 115
Blast Chamber 118
Darkstalkers 122
Project Overkill 125
Robotron X 125
X-Com : Terror From The Deep 126
NHL 97 128
Return Fire 128
Madden 97 128

Saturn

Tomb Raider 85
Worldwide Soccer 96
Fighting Vipers 104
Sea Bass Fishing 108
Destruction Derby 117
Highway 2000 124
Darius II 124
Keio 2 126
Crime Wave 128

Neo Geo

King of Fighters '96 94

LES TESTS DÉCODÉS

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

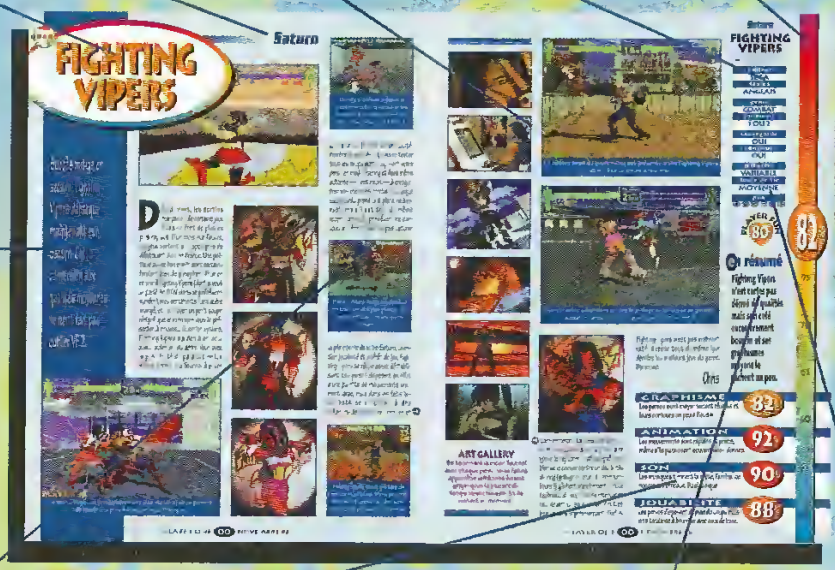
Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Données techniques

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque



Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

CRASH BANDICOOT

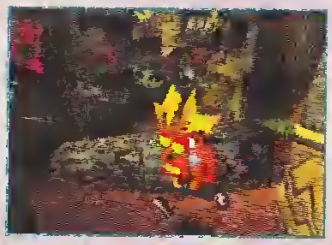
PlayStation

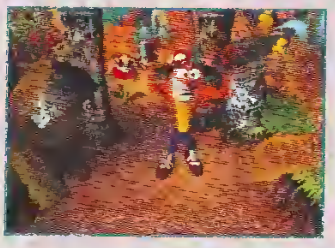
Souhaitons la bienvenue à Crash Bandicoot, le nouveau personnage phare de la PlayStation. Cet animal mystérieux débarque dans un soft qui semble en mesure de faire taire ceux qui pensaient que la Sony n'aurait jamais de jeu de plate-forme digne de ce nom.

L'avis de Le Flou

« Impressionnant graphiquement, Crash est de plus un jeu de plate-forme complet. Certes il est de conception classique, presque sans surprise mais les astuces sont là et les niveaux secrets bien cachés. Un jeu très plaisant, qui baigne dans une ambiance "Donkey Kongienne" mâtinée de Tex Avery. La PlayStation a enfin un jeu de plate-forme nickel, une sortie à marquer d'une pierre blanche. »

GUEULE DE RONGEUR





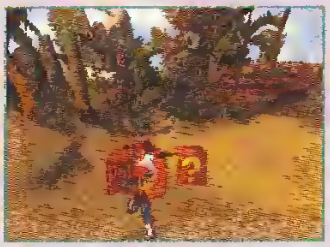
Le bandicoot est un rongeur australien, animal vedette de ce jeu. Le bandicoot mâle est fortement attiré par les bandicoots femelles, surtout lorsque celles-ci se trouvent gardées par un savant fou se cachant à l'autre bout de la jungle. Encore un prétexte pour traverser une multitude de levels parsemés d'embûches...

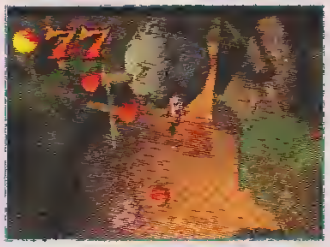
Crash Bandicoot est un jeu de plate-forme original dans le sens où il propose divers points de vue en fonction des niveaux : de derrière, de côté, de trois-quart haut... Cela est permis par le fait qu'il bénéficie d'une réalisation entièrement en 3D. Mais contrairement à Mario 64 ou Jumping Flash, on ne bénéficie pas d'une liberté totale pour autant, puisque l'aire de déplacements se limite à un couloir. Le principe de Crash Bandicoot est d'ailleurs très proche d'un jeu en 2D. On retrouve ainsi tout au long des 32 niveaux les ingrédients les plus éprouvés des jeux de plate-forme : dalles mobiles ou s'effondrant, obstacles intermittents... Les ennemis sont eux assez peu nombreux, et s'éliminent facilement par un saut sur la tête ou un tourbillon. Mais la difficulté, progressive, n'en souffre pas. Et la durée de vie est tout à fait satisfaisante, puisqu'après avoir terminé les trente premiers niveaux, il faudra pour ➔

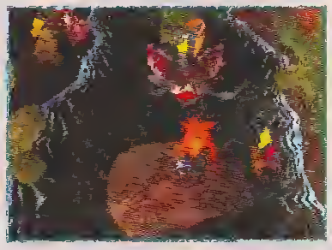
L'utilisation de la 3D pour le premier plan comme pour l'arrière-plan donne un effet de perspective absolument parfait.

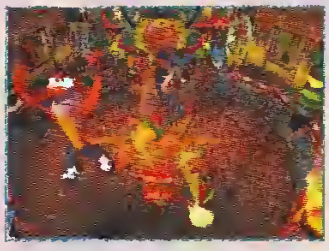
MONDE 1

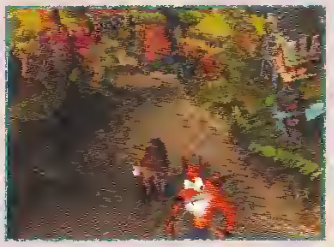
Échoué sur une plage, Crash commence son périple en traversant une jungle où les occasions de se faire écrabouiller par un gros caillou ne manquent pas.





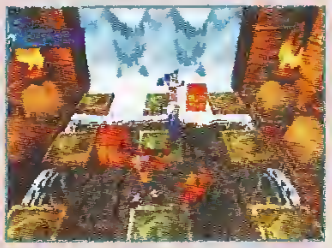


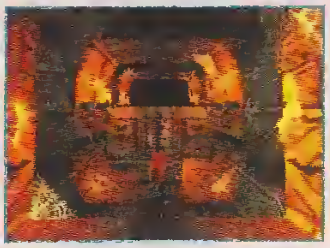


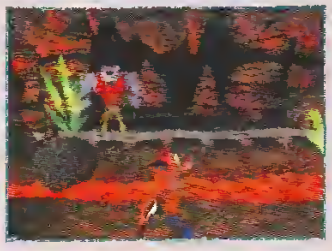


MONDE 2

Entre de sombres temples mal fréquentés et un lapin sauteur, un pont en bois (pour le moins dégradé) vous attend. Séance de haute voltige à prévoir.

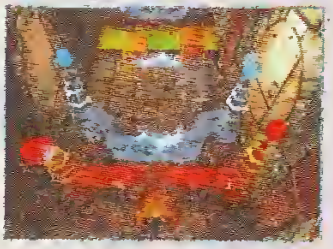


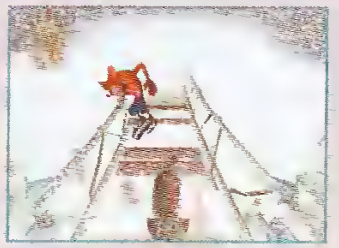


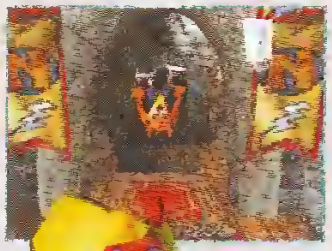


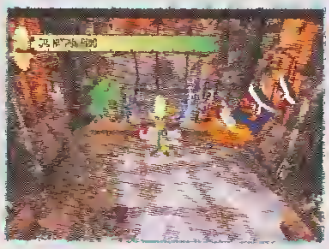
MONDE 3

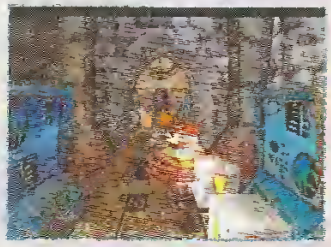
À l'approche de Neo Cortex, le big boss, les papillons virevoltant dans la jungle des premiers levels laissent place aux usines de produits chimiques. Vous aurez également à traverser un château dans lequel il faut trouver une lampe pour s'éclairer. Dans un autre level, quelques pièges peuvent être évités en sautant sur des aigles. Décidément, Donkey Kong Country n'est vraiment pas loin...





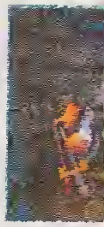






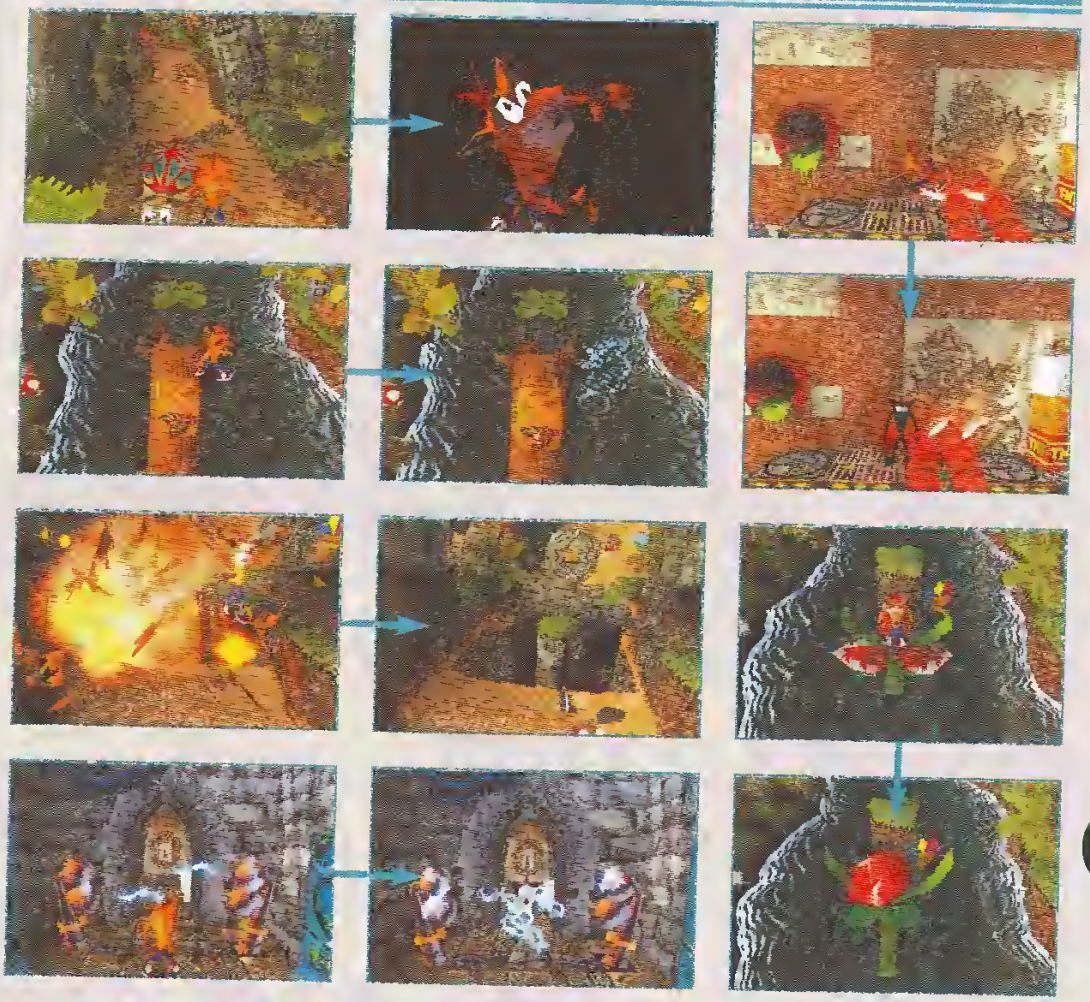
BONUS

Deux niveaux secrets s'ouvrent au joueur qui aura récolté les 26 gemmes du jeu. On en obtient une chaque fois que l'on détruit la totalité des caisses en bois d'un niveau.



accéder au
Perfect dans
toutes les
protection...
Le remarqu
effectué su
pelle par sa
16 bits que
Country de
explosent l
jamais le mo
vrai régal de
forcé par un
et une band

CRASH BANDICOOT



éditeur: SONY
textes: ANGLAIS
genre: PLATE-FORME
joueur(s): 1
sauvegarde: MC OU CODES
continue: INFINI
difficulté: SURMONTABLE
durée de vie: CORRECTE
prix: A B C D E F

92%

PLAYER FUN 95%

HORS SERVICE

La difficulté devenant rapidement élevée, Crash Bandicoot n'en finit pas de mourir sous nos yeux. Un spectacle rendu suportable par quelques animations plutôt marrantes.

en résumé

Ce n'est pas encore du Nintendo mais Sony semble sur la bonne voie avec ce superbe jeu dont l'intérêt n'est pas qu'esthétique.

accéder aux derniers, réaliser un Perfect dans chaque level en cassant toutes les caisses bonus (vies, protection...).

Le remarquable travail graphique effectué sur Crash Bandicoot rappelle par sa qualité les références 16 bits que sont les Donkey Kong Country de Nintendo. Les couleurs explosent l'écran, et l'on ne voit jamais le moindre pixel de travers. Un vrai régal de tous les instants, renforcé par une très bonne animation et une bande-son cartoon. Le seul petit point négatif concerne la jouabilité : bien que très bonne en général, il arrive que l'on saute dans le vide faute d'avoir su juger correctement de la perspective lors des déplacements dans le sens de la profondeur. Mais, oubliez ces quelques vies sacrifiées sur l'autel de la 3D, et si vous ne devez acheter qu'un jeu de plate-forme sur PlayStation, ne vous posez pas de question et adoptez un Bandicoot.

Milouse,
le rongeur.

GRAPHISME 97%
Beau boulot. Tout a été pensé pour nous faire oublier les défauts de la 3D.

ANIMATION 88%
Elle perd parfois un peu de sa fluidité, mais pas de quoi se plaindre.

SON 94%
Comme celles de DKC, les musiques sont en rapport direct avec les décors.

JOUABILITÉ 92%
On se laisse parfois piéger par la perspective. Sinon, c'est du tout bon.

L'ÉQUIPE NAUGHTY DOG*

Leur premier jeu 32 bits est un des plus beaux de la PlayStation, et comme ils ont plein de choses à dire, Player One leur donne la parole. Rencontre avec Jason Rubin, président de Naughty Dog, société anglaise de développement.

PO : Pourquoi avez-vous choisi un bandicoot, animal peu connu, pour en faire un héros de jeu vidéo ?
JASON RUBIN : Précisément parce qu'il s'agit d'un animal peu connu. Nous avons pensé qu'en choisissant une créature familière, il y aurait eu une trop grande contrainte concernant son look ou ses actions.
La plupart des gens ne savent pas ce qu'est un bandicoot et ils n'ont donc aucune présomption concernant sa personnalité ! Ça nous a permis de créer Crash comme nous l'imaginions, nous. Les vrais bandicoots ne sont pas orange clair, et ils ne font pas des vrilles pour détruire des tonneaux ou des galipettes en sautant. Et pourtant personne ne nous l'a fait remarquer !

Combien de temps a nécessité la programmation du jeu et combien de personnes ont participé au développement ?
Crash Bandicoot a demandé à Naughty Dog deux ans de développement. L'équipe est composée de huit personnes : Andy Gavin (chef de programmation), Jason Rubin (président), Dave Baggett (programmeur outils), Bob Rafei (designer), Taylor Kurosaki (effets spéciaux), Dan Koilmorgen (programmeur), Justin Monast (debugging) et Charlotte Francis (artiste).

Quel a été votre source d'inspiration pour les différentes scènes du jeu ?
Les artistes de Naughty Dog ont passé du temps à regarder les dessins animés classiques de Disney, comme Blanche Neige ou Pinocchio, car nous apprécions les détails de leurs décors. Nous apprécions aussi les artistes qui ont contribué au magazine Heavy Metal (magazine de comics américains). Indiana Jones et ses décors nous ont aussi inspirés.

« NOUS N'AVONS PAS UTILISÉ LES POSSIBILITÉS DE LA PLAYSTATION À 100 %. »

Crash Bandicoot est un jeu coloré qui offre de nombreux décors, très variés. Pour animer le jeu avec tant de détails avez-vous utilisé des astuces de programmation ?
Absolument. Plus de 95 % de la programmation du jeu a été conçue en assembleur (ndlr : un langage PC). Nous avons utilisé de nombreux outils propriétaires (ndlr : des logiciels créés spécifiquement par les développeurs), afin d'augmenter notre capacité de création. Au final, la puissance de programmation permet aux artistes de s'exprimer pleinement.

En tant que développeur PlayStation, pensez-vous que Crash Bandicoot exploite les capacités de la console à 100 % ?
Non, nous n'avons pas utilisé les possibilités de la PlayStation à 100 %, et, c'est tant mieux car nous pourrons revenir bientôt avec d'autres jeux ! Nous croyons que Crash est aussi abouti que les jeux sortis cette année, et beaucoup plus que ceux qui ont précédé. Les titres PlayStation qui arriveront l'année prochaine, que ce soit chez Naughty Dog ou ailleurs, seront supérieurs !

Andy Gavin (chef de programmation) et Jason Rubin (président) posent en compagnie de leur sympathique héros !

Beaucoup comparent Crash Bandicoot à Super Mario 64. Le principal reproche qu'on lui adresse concerne le manque de liberté de mouvement malgré l'univers 3D. Pensez-vous que les deux jeux soient comparables ? Mario est-il le jeu ultime ?
Bien sûr, les deux jeux sont comparables. Crash est un jeu de plate-forme en 3D, dans le style de Mario ou Sonic. Mario 64 quant à lui est un jeu d'exploration qui ressemble plus à Zelda qu'aux anciens Mario. L'opinion de Naughty Dog est que les deux sont fun et offrent des heures de distraction. Donnez-nous le choix et nous jouerons aux deux !

« IL SERAIT POSSIBLE DE FAIRE UN MARIO 64 SUR PLAYSTATION. »

Pensez-vous que Crash pourrait être adapté sur Nintendo 64 ?
Non. Il n'y a pas suffisamment de capacités de stockage sur les cartouches N64, ou même sur l'hypothétique 64DD, pour contenir toutes les textures présentes dans Crash Bandicoot. Nous pourrions probablement créer un jeu qui reprenne le principe de Crash, mais en simplifiant l'environnement comme dans Mario. Seulement, ce ne serait plus Crash Bandicoot !

Et Mario sur PlayStation ?
Ma réponse va être controversée ! Étant donné que Sony va créer un paddle analogique et qu'un « Mario 64 sur PlayStation » serait un peu moins lisse à cause du manque de mip-mapping (ndlr : technique permettant le lissage des textures), il serait effectivement possible de faire un Mario sur PlayStation. Dans quelque temps, nous essaierons d'ailleurs de le prouver !

Quels autres jeux vous éclatent en ce moment ?
Les cinq jeux les plus appréciés chez Naughty Dog sont Bust A Move, Tekken 2, Quake (PC), Formula One et Mario 64.

Quels sont vos projets ? Un Crash Bandicoot 2 ou un jeu radicalement différent ?
Naughty Dog travaille actuellement sur un nouveau projet, toujours sur PlayStation. Mais on ne peut pas encore en parler. Désolé... À propos de Crash 2, si les joueurs d'Europe et d'ailleurs en veulent encore, nous serons heureux de leur offrir une suite.

Propos recueillis par Elwood.

* Chien malicieux

Dans Manga y'a des bulles...

...et Street Fighter II V

CADEAU :

découvrez Street Fighter II V en Vidéo (15')

Le mag + la K7 : 39 F seulement

Manga Player, le mag de tous les fans de mangas, c'est tous les mois des mangas originaux en version française et toute l'actualité du manga.

Le n°13 en vente à partir du 31 octobre

CRASH
BANDICOOT

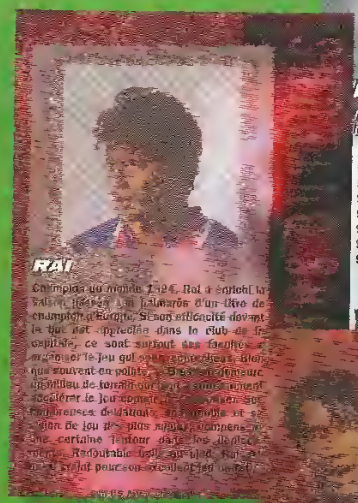
PlayStation
NAUGHTY DOG
Le Magazine N°1 des Consoles
Player one
universal interactive studios
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

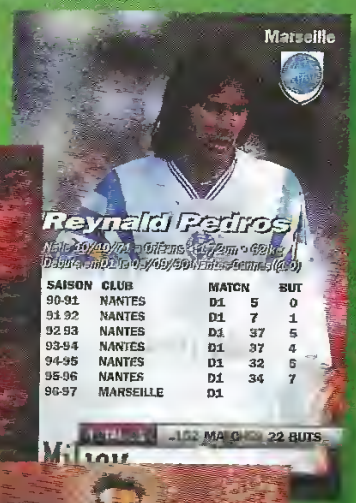
Les Official Football Cards 97 sont dans

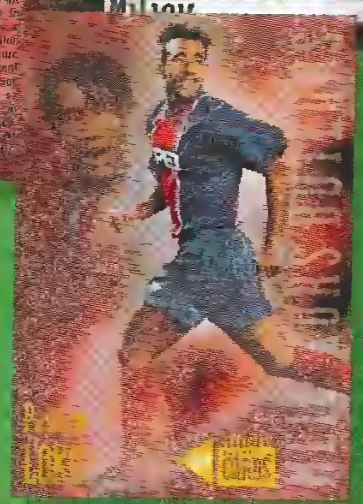
nintendo . sega . sony

ultra Player

En vente à partir du 31 octobre







Ultra Player
c'est tous les deux mois des plans complets, des astuces détaillées sur les jeux Super Nintendo, Game Boy, PlayStation et Saturn, la sélection des meilleures nouveautés et bien sûr toute l'actualité du jeu vidéo.

TOMB RAIDER

PlayStation/ Saturn

La version Saturn se situe un cran en-dessous de son homologue PlayStation, dont sont tirées les autres photos.

Ce soft d'aventure, présenté en mai dernier lors du salon E3, était annoncé comme l'un des titres les plus prometteurs sur 32 bits. Quel est le verdict six mois plus tard ?

Tomb Raider est d'un genre peu exploité sur console : l'action/aventure. On pourrait dire pour résumer qu'il s'agit d'un développement tridimensionnel de célèbres titres comme Flashback, et dans une moindre mesure Prince of Persia 2. Ici, le scénario met en scène une jeune femme dont le goût prononcé pour l'aventure l'a poussée à partir à la recherche d'un étrange objet. Lara, c'est son petit nom, possède ce que le commun des mortels considère comme des mensurations de rêve — qu'elle va avoir l'occasion d'exhiber durant des heures. Le joueur qui la dirige peut lui ordonner des actions, choisies parmi une panoplie classique mais permettant d'admirer en détail la cinématique de la créature.

La plongée est très réussie graphiquement, grâce à un effet d'ombres qui se déplacent aléatoirement sur les murs.

PREMIER RENDEZ-VOUS

Après être passé dans la salle d'entraînement pour se familiariser en douceur avec les commandes (une idée ingénieuse), on peut entamer les quinze niveaux de l'aventure. Ceux-ci se répartissent dans des grottes, une cité Inca, en Egypte et enfin dans une mine pleine de surprises. La trame du scénario se tisse lors des scènes cinématiques qui entrecoupent chaque décor. Chaque level est un mélange d'exploration, de combat, et de plates-formes. On peut également y trouver quelques puzzles, souvent concrétisés par de gros blocs qu'il faut déplacer pour ouvrir un passage ou créer une marche. La phase d'exploration consiste, dans les vastes niveaux, à trouver des éléments clés qu'il faudra utiliser en d'autres lieux pour ouvrir des portes ou actionner des mécanismes. Au passage, il est utile de se débarrasser d'ennemis aux comportements très réalistes : ours, loups, rats,

Génial le tyrannosaure... Mignon... Mais qu'est-ce que !? Pas manger la dame ! Non ! Pas manger ! Aaaghhhhhhh...

Pour passer ce qui reste de ce pont, prenez de l'élan, sautez en tendant les bras pour agripper le bord opposé.

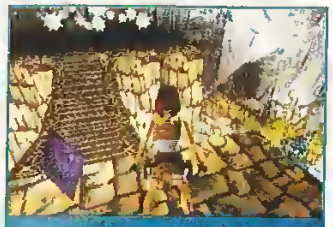
crocodiles, gorilles... et même quelques momies et dinosaures. Pour cela, Lara dispose de deux pistolets automatiques, à remplacer au plus tôt par des armes plus puissantes (fusée à pompe, Uzi...).

LA DÉCEPTION DU SECOND REGARD

Malheureusement, tous ces ingrédients très prometteurs n'empêchent pas Tomb Raider d'être entaché de défauts notables.
Tout d'abord, sachez qu'il faut énormément de patience, pour ne pas dire de self-control, pour progresser dans le jeu. En effet, le moindre obstacle, même sans intérêt, demande beaucoup de précision dans les commandes. Il devient ainsi assez lourd de faire des va-et-vient dans les niveaux, surtout lorsque l'on tourne en rond totalement désespéré de ne pas progresser. Une situation qui se répète malheureusement un peu trop souvent, ce qui risque de décourager bon nombre de joueurs. De plus, la position de la caméra qui suit Lara ne permet pas toujours de bien apprécier ce qu'il y a autour d'elle. Le problème ici tient au fait que certains passages dans les parois se révèlent très difficiles à déceler. Les combats très, voire trop, sommaires se révèlent de peu d'intérêt : Lara vise automatiquement tout ce qu'elle voit, et la bataille se résume souvent à courir et sauter dans tous les sens en gardant le doigt appuyé sur la gâchette. Il arrive même que parfois, le retard de la caméra sur l'action aidant, on descende des ennemis sans les avoir seulement vus !

SOUS TOUTES LES COUTURES

Selon l'angle sous lequel on la considère, on peut qualifier la réalisation du jeu d'assez bonne à excellente. Les mouvements de Lara ont bénéficié d'un soin remarquable : elle peut par exemple effectuer un saut périlleux arrière tout en dégainant son arme, et ce, avec une grâce absolue. Les ennemis, affichés en 3D comme Lara, sont aussi très agréables à l'œil.


La sauvegarde se fait à chaque fin de level mais aussi dès que l'on touche un des diamants bleus d'un niveau.

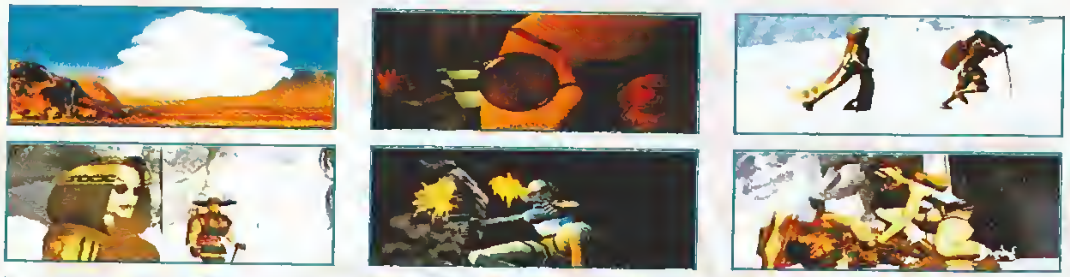
La capacité de Lara à pousser ou tirer des éléments très lourds l'aide à franchir à des passages difficiles.

L'architecture des niveaux est bien plus complexe que ce que l'on a l'habitude de voir, et le style des graphismes parfaitement choisi. Les phases de plongée, assez nombreuses, sont superbes. En revanche,

En appuyant sur l'un des boutons, on ne dirige plus Lara, mais sa tête. On peut alors admirer librement les environs.

DE MAUVAISES FRÉQUENTATIONS

LES SCÈNES CINÉMATIQUES



Avant de commencer, passez par la salle de gym où une douce voix vous familiarisera avec les commandes.

la qualité des textures appliquées sur les murs, assez grossières, se place à des années-lumière de ce que l'on peut voir dans Crash Bandicoot (on regrette d'ailleurs que la version Saturn soit en retrait sur ce point). Côté son, les bruitages apparaissent de bonne qualité, mais seules quelques rares musiques de circonstance viennent rompre le silence pour prévenir d'un danger.

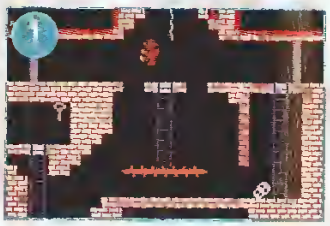
Des passages secrets disséminés un peu partout cachent autant de trousses de soin que de munitions.

Au final, s'il nous a déçus sur certains points, Tomb Raider fera tout de même le bonheur des joueurs en mal d'action-aventure, et dont la résistance à l'ennui est parfois supérieure à la normale. La note attribuée au jeu a donné lieu à de très longues palabres à la rédac. Nous avons finalement choisi de lui accorder une bonne note, considérant que vous mépriseriez les quelques recommandations qui précèdent.

Milouse,
le pistolet sur la tempe.

Des players sous le charme

WOLFEN : « Tomb Raider est tout simplement excellent. Comme le dit le créateur du jeu, progresser avec une héroïne bien balancée est quand même plus agréable que diriger de gros rambos tout pleins de muscles ! Certes, Tomb Raider aurait gagné à proposer plus d'action mais l'aspect recherche tel qu'il est proposé — typiquement à la Flashback — suffit à lui seul à me faire craquer. »
ELWOOD : « Le problème avec un soft tel que Tomb Raider, c'est qu'il laisse tout le monde béat d'admiration dès le premier coup d'œil. Mais une fois que l'on se met à jouer, on peut en revenir et ne pas accrocher à l'action, spéciale. Pourtant, le jeu m'a vraiment éclaté. Ce principe d'avancer en tâtonnant, en prêtant attention à chaque saut, et surtout d'évoluer dans un univers 3D si foisonnant, m'a pleinement conquis. Ça change des jeux trop speed où l'on n'a pas le temps de s'imprégner de l'ambiance des décors. Donc je persiste et signe en affirmant que Tomb Raider est une vraie réussite... mais je conçois que l'on puisse ne pas accrocher ! »



DIS-NOUS TOUT PAPI

Les origines de Tomb Raider se situent très loin. Parmi les titres notables de l'action-aventure, Montezuma Revenge's sur Colecovision (1) remonte au début des années 80. Il fallait traverser des tableaux à la recherche d'armes et de clés, en évitant des pièges tordus. Plus tard, Prince of Persia (2), Another World et Flash Back (3) ont pris la relève. Aujourd'hui la 3D est à l'honneur comme dans l'excellent Fade To Black.

éditeur	CORE DESIGN
textes	FRANÇAIS
genre	ACTION-AVENTURE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	INFINI
difficulté	ELEVEE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

90%

PLAYER FUN 82%

En résumé

Tomb Raider est un jeu complet comme on en voit peu sur 32 bits. Son manque d'intensité le réserve toutefois aux aficionados du genre.

GRAPHISME — **89%**
La très bonne architecture des niveaux rattrape l'absence de finesse.

ANIMATION — **93%**
L'héroïne est animée avec classe et la fluidité remarquable.

SON — **85%**
De bonne qualité. On en profite malheureusement trop peu souvent.

JOUABILITÉ — **75%**
Elle constitue l'un des plus gros défauts du jeu, mais n'est pas insurmontable.

Armitage Vol 1 à 4	V.F	89 F
Art Of Figthing	V.F	89 F
Babel Vol 1 à 2	V.F	89 F
Baoh le Visiteur	V.F	89 F
Black Jack Vol 1 à 3	V.F.S	89 F
Borgman Vol 1 à 2	V.F.S	89 F
Bubble Crisis Vol 1 à 4	V.F	89 F
Chasseurs de Vampires	V.F	89 F
Chronique de Lodoss Vol 1 à 6	V.F.S	89 F
Chronique de Lodoss Vol 1 à 2	V.F	99 F
Cobra Vol 1 à 10	V.F	89 F
Crying Freeman Vol 1 à 4	V.F	99 F
Cyber City Vol 1 à 3	V.F	89 F
Dancougar	V.F	89 F
Dragon Ball Vol 1 à 3	V.F	79 F
Dragon Ball z Vol 1 à 11	V.F	79 F
Dragon Ball z le Film Vol 12	V.F	99 F
Dominion Vol 1 à 2	V.F	89 F
Eight Man Vol 1 à 2	V.F	89 F
El Hazard Vol 1 à 2	V.F	99 F
Fatal Fury Vol 1 à 3	V.F	89 F
Géno Cyber	V.F	99 F
Golden Boy Vol 1 à 2	V.F	89 F
Golgo 13	V.F	89 F
Gunsmith Cats Vol 1 à 2	V.F	99 F
Guyver Vol 1 à 5	V.F	89 F
Humming Bird	V.F.S	89 F
Iria Vol 1 à 3	V.F.S	89 F

LES MYSTÉRIEUSES CITÉS D'OR

99 F
La K7 1h40

Kamui	V.F	89 F
Ken le Survivant	V.F	89 F
Ken Episode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Kishin Heidan Vol 1 à 4	V.F	89 F
Kojiro Vol 1 à 4	V.F	99 F
Kôjiro le Film	V.F	99 F
La Cité D'or Vol 1 à 2	V.F	99 F
La Cité Interdite	V.F	99 F
La Legende de Lemnear	V.F.S	89 F
Le Chateau de Gagliostro	V.F	99 F
Les Ailes D'Honneamise	V.F	89 F
Macross Robotech	V.F	89 F
Macross 2 Vol 1 à 3	V.F	89 F
Macross Plus Vol 1 à 2	V.F	99 F
Maps Vol 1 à 2	V.F.S	89 F
Max et Compagnie le Film	V.F	99 F
Max et Compagnie O.A.V	V.F	89 F
Megalopolis Vol 1 à 4	V.F	89 F
Moldiver Vol 1 à 3	V.F	89 F
Monster City	V.F	99 F
Monther Sarah	V.F	89 F
Moonlight la Pierre de Lune	V.F	99 F
Mortal Kombat	V.F	89 F
Nicky Larson épisode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Ninja Scroll	V.F	99 F
Nom de Code Love City	V.F	89 F
Nuku- Nuku Vol 1 à 2	V.F.S	89 F
Orange Road Vol 1 à 3	V.F	89 F

Boutiques Contactez No
Tel : 01 47 00 99 5

MANGA STORE
LE SPÉCIALISTE DE LA JAPANI
PLUS DE 60 000 K7 VIDEO E
PLUS DE 200 K7 VIDEO DIFF
DU JAMAIS VU !!
VEREZ NOUS VOIR
AU 13 BLD VOLTAIRE 75 01

Commande dans la limite du stock disponible toutes marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs . Photos non contracti

outiques Contactez Nous Au
Tel : 01 47 00 99 57

MANGA STORE
SPÉCIALISTE DE LA JAPANIMATION
S DE 60 000 K7 VIDEO EN STOCK
S DE 200 K7 VIDEO DIFFERENTES
DU JAMAIS VU !!
VENEZ NOUS VOIR
13 BLD VOLTAIRE 75 011 PARIS

Paltabor Vol 1 à 2	V.F	89 F
Plastic Little	V.F	89 F
Porco Rosso	V.F	99 F
Ran la Légende Verte Vol 1 à 3	V.F	89 F
Ranma 1/2 le Film Vol 1 à 2	V.F	89 F
Ranma 1/2 épisode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Ranma 1/2 O.A.V Vol 1 à 3	V.F.S	89 F
Reincarnation Vol 1 à 2	V.F.S	99 F
Rg Véda	V.F	89 F
Roujin Z	V.F	89 F
Sailor Moon épisode Vol 1 à 4	V.F	59 F
Saint Seiya le Film Vol 1 à 4	V.F	89 F
Samourai Shodown	V.F	89 F
Slow Step Vol 1 à 3	V.F.S	89 F
Space Aventure Cobra	V.F	89 F
Spider-Man la Piqûre Scorpion	V.F	89 F
Spider-Man les ExtraTerrestres	V.F	89 F
Street Fighter	V.F	89 F
Tenchi Muyo Vol 1 à 3	V.F	89 F
The Cocpit	V.F	89 F
The Hard	V.F	89 F
Tokyo Babylone	V.F	99 F
Watt Poe	V.F.S	89 F
Yoma des Ténèbres	V.F	99 F
You're Under Arrest Vol 1 à 2	V.F	99 F
Yugen Kaisha Vol 1 à 3	V.F	89 F

99 F

Interdit au Moins de 18 Ans
Photocopie d'Identité Obligatoire

Ange des Ténèbres Vol 1 à 3	V.F	99 F
Dark Side Blue	V.F.S	99 F
Dragon Pink Vol 1 à 3	V.F	79 F
Ball Thor	V.F	89 F
La 51 éme Galaxie	V.F	89 F
Docteur Filgood	V.F	89 F
Esclaves et Soumise	V.F	69 F
Fantasmes Charnels	V.F	69 F
Imma Yojo	V.F	89 F
L'Odyssée du Plaisir	V.F	69 F
Ma Sorcière Rei-Rei Vol 1 à 2	V.F	89 F
Mademoiselle-Météo Vol 1 à 2	V.F	89 F
Magical Twilight Vol 1 à 3	V.F	89 F
Mission Extrême	V.F	89 F
Ogenki Clinic	V.F	79 F
Posseissions Diaboliques	V.F	69 F
Poupée du Vice	V.F	89 F
Shin Angel Vol 1 à 5	V.F	79 F
Stainless Night	V.F	79 F
Twin Angel	V.F	89 F
Twin Dolls Vol 1 à 2	V.F	89 F
Urotsukidoji Vol 1 à 2	V.F	99 F
Urotsukidoji 3 Vol 1 à 3	V.F	99 F

BON DE COMMANDE

OU POUR NE PAS ABIMER VOTRE MAGAZINE RECOPIEZ MOI SUR PAPIER LIBRE À ENVOYER À MANGA STORE 13 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS TEL : 01 47 00 99 57

Nom----------
Prénom----------
Adresse----------

Code Postal----------
Ville----------
Tél----------
Frais de port 25F J+2
Chronopost 40F J+1
Règlement ; Chéque, CB ou Mandat
N° CB----------
Expire à fin:--------/---------

Titre du Film	Prix
Total à Payer + Port	

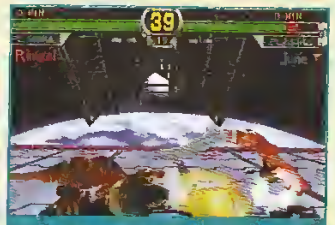
ctifs . Photos non contractuelles Manga Store SA RC Paris B 408 996 080 00011

STAR GLADIATOR

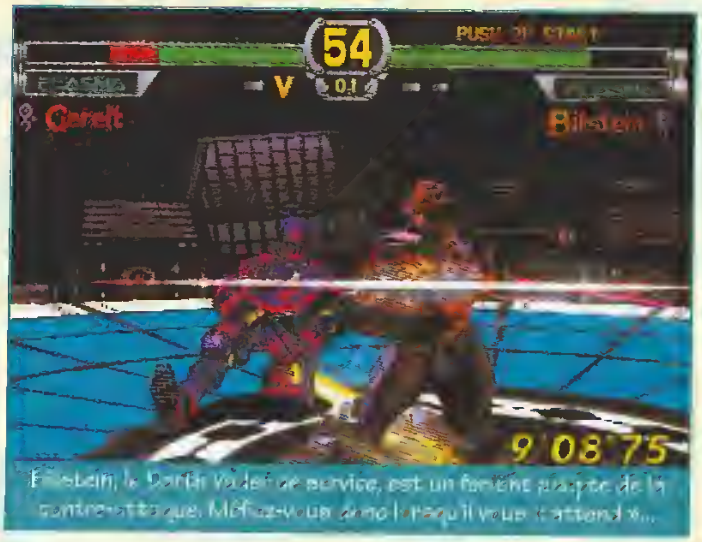
PlayStation

Alors qu'on l'attendait en arcade, Star Gladiator, jeu de combat en 3D made by Capcom, débarque sans prévenir sur PlayStation. Une bonne surprise au vu de la qualité de ce titre.

On attendait Star Gladiator d'un œil suspicieux, ou tout au moins assez dubitatif. Les débuts de Capcom dans le domaine de la baston 3D ne pouvaient laisser aucun joueur indifférent, et après les excellents titres de Sega ou Namco, on pouvait se demander si le célèbre éditeur n'avait pas, dans le domaine, pris un peu de retard. Que vos craintes soient dissipées ! D'un revers de la main, flanquez-vous une claque pour avoir osé douter du savoir-faire du maître et venez découvrir avec nous un titre original et plein de surprises. Comme c'est désormais le cas dans tout jeu de baston qui se respecte, Star Gladiator vous propose tout un tas d'options très pratiques : modifier la difficulté, le nombre de rounds, la puissance des coups... C'est classique mais il fallait que ce soit là. L'option Wall, elle, se révèle assez rigolote. Elle entoure les terrains de combat d'une espèce de barrière invisible pour éviter les Ring Out, et les coups portés envoient valser les adversaires beaucoup plus loin que lors des combats « normaux ». Reste enfin le mode Training (expliqué en détail page suivante), le Group Battle mode, le Versus mode et l'inévitable Tournament mode, autant de choix possibles que je ne vous ferai pas l'affront d'expliquer. Lorsqu'on découvre pour la première fois Star Gladiator, on éprouve une sensation bizarre. On trouve le jeu assez beau — même si les décors semblent parfois un peu dépouillés — et plutôt impressionnant mais sa jouabilité pose tout de même problème. Il y a tout un tas de particularités à prendre en compte, et on se retrouve fatalement un peu paumé. À savoir, les esquives existent. Un peu comme dans Toshinden, vous avez la possibilité de bouger sur les côtés et d'esquiver certains coups. Pratique !

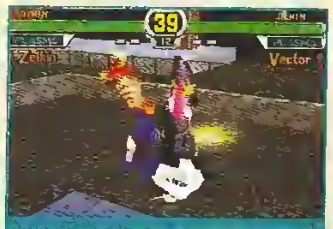


June, la belle créature, tente d'esquiver les flammes du saurien artificiel. Son timing devra être plus rigoureux.



Bilstein, le Darth Vader de service, est un fervent adepte de la contre-attaque. Méfiez-vous donc lorsqu'il vous « attend »...

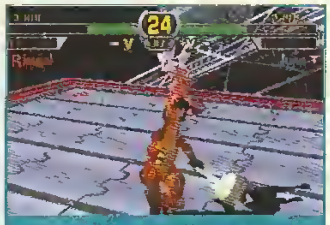
Saturn vient justement d'effectuer une contre-attaque, nommée « Plasma Reversal ». Elle inflige des dégâts monstrueux.



Zelkin, l'homme-faucon, possède des attaques plongeantes. Prisonnier de ses serres, vous irez heurter le bitume.

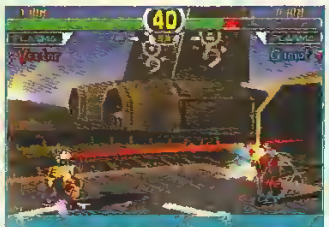
Il y a aussi un système de projections assez bien pensé puisque vous pouvez attraper votre adversaire lorsqu'il est debout, baissé (il faut vous accroupir également) ou, insensé qu'il est, vous tourne le dos. Plus intéressants encore, les contres (arrière et garde + A ou B). En anticipant bien sur un coup moyen ou haut, vous bloquez le coup qui vous est porté et contre-attaquez immédiatement en faisant un maximum de dégâts. De superbes effets de lumières accompagnent vos actions. Reste enfin le « Plasma Strike », hyperpuissant, que vous pouvez activer une fois par combat en appuyant simultanément sur A, B et K. Votre perso est boosté pendant quelques secondes et, en frappant, il fait extrêmement mal. La plupart du temps, il est assez difficile à placer mais fatal. Les enchaînements sont nombreux, plutôt faciles à réaliser et chaque perso possède un spécial qui se termine de façon impressionnante

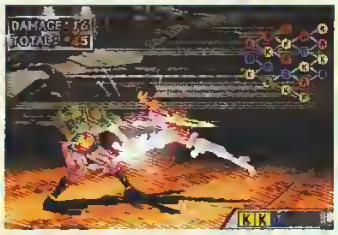
Les différentes projections des protagonistes réservent des surprises. Ainsi cette projection accroupie de Vector.

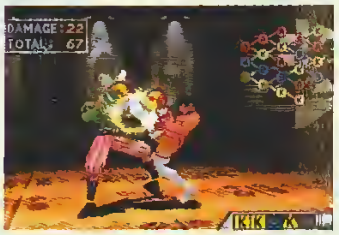

D'autres projections vous permettent de « passer dans le dos » de l'ennemi pour le punir sévèrement...

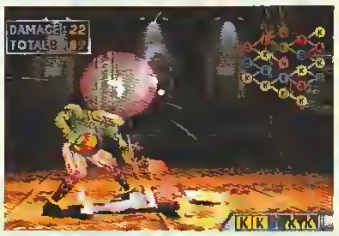
L'avis de Reyda

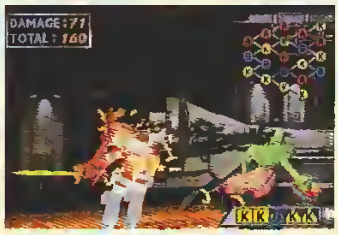
« Quelle agréable surprise ! Ce jeu de combat à l'arme blanche type laser semblait être un Toshinden de plus, aussi je me refusais à insérer ne serait-ce qu'une pièce dans la borne d'arcade. Et au vu de cette version PlayStation, je me disais encore : " Tiens, c'est pas mal pompé sur Star Wars, c'est joli, mais j'en ai marre des jeux où seuls les graphismes valent la peine. " C'est dire si je suis borné ! Et puis, finalement, Chris m'ayant proposé de coopérer au test, j'ai fini par saisir le paddle. Et là, merveille : le système de combat est simple à comprendre, comporte de bons coups spéciaux, des enchaînements prédéfinis mais bien pensés, un système de contre-attaque logique, des personnages variés au style unique : finalement, on s'amuse vraiment avec Star Gladiator. Je ne peux que vous le conseiller et, venant d'un râleur comme moi, c'est justifié. Pour ceux que le " peu " de persos (neuf tout de même) inquiéterait, un cheat permet de prendre le boss, Bilstein, et un perso caché, Kappa. Surveillez la rubrique Trucs en Vrac ! »


Vector, robot impérial au service du tyran, est une machine à tuer qui peut aussi se battre à distance, au laser ou au fusil.









PLASMA COMBO : RADICAL

Le mode Training (comprenez entraînement) est fort bien réalisé, à l'instar de Tekken 2. Vous y apprendrez les enchaînements possibles et en profiterez pour peaufiner votre style. Pour que les combinaisons, nommées « Plasma combos », s'enchaînent correctement, il faut presser sur le bouton du coup suivant avant de savoir si le coup effectué a touché ou pas.
Ce qui vous met tout de même en péril si l'ennemi esquive... Mais rassurez-vous, les Plasma combos restent le moyen le plus efficace pour vaincre. Ultime cerise sur le gâteau, en effectuant certains enchaînements (comme June sur les photos), on obtient un super coup imparable à la fin. À vous de trouver quelle est la procédure qui mène à ce super coup, mais sachez que certains réclament une manipulation — comme Haut + coup de pied dans le cas de June.
La plupart sont très agréables à regarder (ou à subir, cf. la septième étape !) et apportent une plaisante touche de perfection au jeu.

STAR GLADIATOR

Hayato a créé un terrible coup, réalisable par tous les combattants, le Plasma Strike. A + C + K. Il est long à sortir mais...

(et impossible à bloquer). À vous de trouver le « chemin » qui y mène, dans le mode Entraînement.
Côté palette de coups et pouvoirs spéciaux, les perso de Star Gladiator font vraiment très fort. Entre Zemkin, l'homme-oiseau, et Gore (indéfinissable), vous irez de surprise en surprise. Le premier peut voler à son gré autour de vous, attaquer par la voie des airs à tout moment... C'est

Exemple d'esquive rapide sur le côté. Gerelt, qui venait d'entamer une combinaison de coups, se retrouve bien exposé...

assez déstabilisant. Le second se défend en vous soufflant dessus des tas de bulles (pour vous blesser ou vous immobiliser) et peut se transformer en un véritable géant (voir séquence photos ci-contre). Les protagonistes humains — June, Gestelt, Hayato —, ne sont pas en reste avec des « chorégraphies » de coups particulièrement originales. Un jeu impressionnant et franchement très fun qui devrait plaire à un large public.

Chris & Reyda

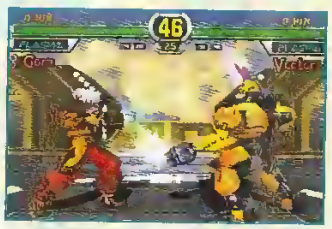
éditeur	CAPCOM
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	INFINI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

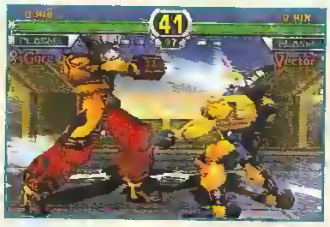
93%

PLAYER FUN 94%

Toshinden 2 et Tekken 2, ou Star Gladiator ?

La plupart des attaques qui sont proposées dans Star Gladiator restent évidemment très proches des autres jeux 3D. Normal car après tout, un coup d'épée reste un coup d'épée et un coup de latte, un coup de latte.
Mais l'équipe de chez Capcom est allée un peu plus loin et les enchaînements sont d'une fluidité qu'on pourrait qualifier de chorégraphique. Lorsque deux pros s'affrontent, c'est extrêmement agréable à regarder. Et contrairement à Tekken 2, aucun personnage n'y est suffisamment puissant pour altérer l'équilibre du jeu.
On a tous en tête d'amers souvenirs face à Lau ou Baek, indestructibles même avec un débutant aux commandes.
Là, il faut vraiment connaître son personnage pour vaincre. Et le mode Training est là pour ça. Au final, son plus grand concurrent pourrait être Toshinden 2, mais comme il ne comporte aucun de ses défauts, Star Gladiator l'emporte haut la main malgré le manque relatif de persos.





SURPRISE !

Gore, le petit magicien, semble être le personnage le plus fluet du jeu. Il fait plutôt minus comme ça, mais en tapotant la direction Bas, il prend tout de suite un peu plus d'ampleur, voire beaucoup plus. Une taille respectable atteinte, faites « quart de cercle Arrière + coup de pied » pour piétiner votre ennemi. Revers de la médaille : il est difficile de se battre lorsque l'adversaire passe sous tous les coups !

en résumé

Jouable et impressionnant, Star Gladiator fait désormais partie des jeux de combat en 3D les plus intéressants sur PlayStation. À voir absolument.

GRAPHISME 93%

Les persos sont un peu bizarres mais leur mapping est très réussi. Décors originaux.

ANIMATION 92%

Les mouvements ne sont pas parfaits mais pour un jeu, cela reste très bien.

SON 90%

Bruits d'impacts convaincants, musiques d'ambiance réussies... Du tout bon.

JOUABILITÉ 92%

Les commandes ne sont pas très naturelles au début, mais on s'y fait vite.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

UN FABULEUX CONCENTRÉ DE TOUTE LA SAGA MORTAL KOMBAT :
RETROUVEZ LES TROIS PREMIERS ÉPISODES REMASTERISÉS
AVEC DE NOUVEAUX DÉCORS ET COUPS SPÉCIAUX

34 PERSONNAGES À DÉFIER

Williams
Williams Entertainment Inc.

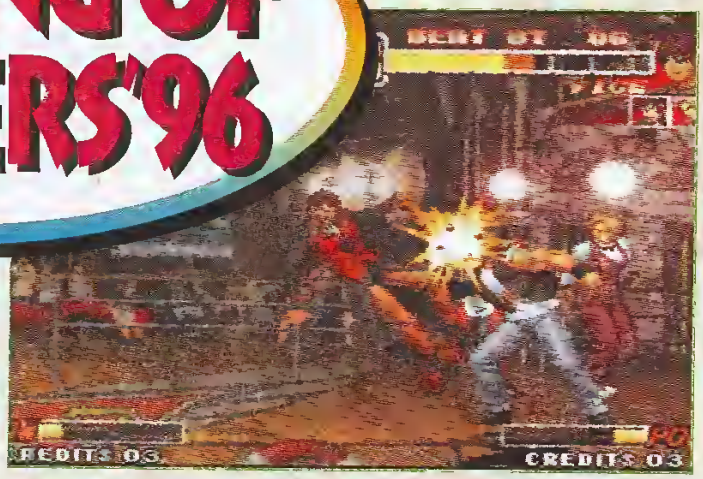
CD-ROM PC

PlayStation

replicon

THE KING OF FIGHTERS'96

Neo Geo



Le tout dernier SNK enfin dans les chaumières. Possesseurs de Saturn et PlayStation, pourrez-vous attendre la conversion sur vos machines ?

Les personnages de SNK sont de retour pour la troisième édition du King of Fighters, tournoi par équipes de trois combattants. Ce jeu populaire au Japon compte aussi un grand nombre de fans sous nos latitudes. Depuis King of fighters 94, la série a beaucoup évolué. Le système de jeu a été profondément modifié : dorénavant, on est obligé de se déplacer en avant ou en arrière tout en esquivant, ce qui complique les choses. Il est possible de mettre sa garde en l'air lors des sauts sur place ou en arrière. Enfin, il existe quatre types de saut. Tous les personnages peuvent courir vers l'ennemi. Bien des sprites ont été redessinés, comme Ryo ou Andy. Et les digits vocales sont impressionnantes. Les anciens coups ont été changés de telle sorte qu'on a l'impression d'être devant un autre jeu. De nouvelles techniques ont fait leur apparition, ainsi que de nouvelles « Fury », actionnables lorsque vous êtes au « Power Max », et que votre barre de vie clignote, comme dans Real Bout. Le tableau semble idyllique MAIS...

NUL N'EST PARFAIT

Certains personnages comme Léona ou Mature semblent avoir été bâclés : mal animés et peu prévisibles, leurs coups défient toute logique. Certains

Placard et promotion...

Autres temps, autres personnages. Nous voilà débarrassés de Takuma, Billy, Heidern, Eiji. Évidemment, les boss Saishu et Rugal sont aussi évacués. On ne les regrettera pas tous. Pour nous consoler, voici les sept nouveaux venus : H. Geese (eh oui !), Mr Big et W. Krauser forment l'équipe des gros ex-boss musclés. Vice et Mature sont les nouvelles recrues d'Iori. Léona remplace son père adoptif, Heidern. Et Kasumi, la fille de Todo, vient remplacer Yuri, qui a rejoint Ryo et Robert. Pas moins de 27 personnages, dont huit filles !! Sans compter les deux boss du jeu, Chizuru et Goenitz. Moi qui attendait Yamazaki ...

En utilisant la panoplie totale de coups offerte par son perso, on peut affronter toutes les situations. Ralf Kick !

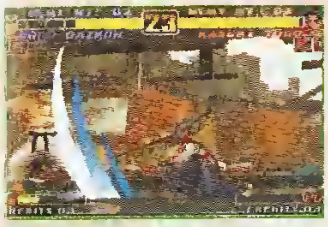
Les boules de feu sont tombées en désuétude. Mais cette « onde de choc » de Robert semble assez intéressante.

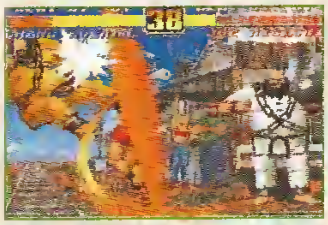
Pour certains perso, plus de « boules de feu », remplacées par des « vagues » ou « flashes » à portée réduite, comme Andy et Mr Big.

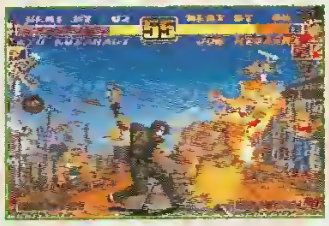
Dans ce nouveau King, les perso « à projections » sont devenus très puissants. C'est justement le cas de l'ami Clark.

Cette esquive, qui marqua King of fighters, est désormais impossible. Seul Goro et Clark peuvent toujours l'effectuer.

THE KING OF FIGHTERS'96







Quelques héros possèdent des contres extrêmement efficaces. Kyo est justement sur le point de placer le sien sur ce pauvre Andy.

Les décors sont vraiment très beaux. Et des petites animations en début de combat viennent agrémenter le tout. Effet réussi !

coups tuent le jeu puisqu'en les effectuant presque n'importe comment on « casse » l'attaque adverse à tous les coups. Les enchaînements qui arrachent la moitié de la barre de vie sont toujours au rendez-vous. Enfin, la surpuissance de coups C+D en l'air font qu'on en abuse bien trop. À quoi bon se crever à utiliser les autres ?

Mais ne gâchons pas notre plaisir. King'96 est un excellent jeu qui au final possède les qualités mais aussi les défauts de ses prédécesseurs.

Reyda

FURY LAND

Ce que l'on nomme affectueusement « fury » est un coup spécial disponible lorsque vous êtes salement amoché et/ou au « Pow Max », et permet de retourner la situation. Elle peut être placée après un implacable « Guard Crush ».

Leona fait partie des nouveaux personnages qui rafraîchissent le jeu. Mais elle souffre de l'animation la plus bâclée.

éditeur: SNK
textes: ANGLAIS
genre: COMBAT
joueur(s): 1 OU 2
sauvegarde: OUI
continue: OUI
difficulté: PARAMÉTRABLE
durée de vie: LONGUE
prix: A B C D E F

95%

PLAYER FUN 96%

en résumé

Un excellent jeu de combat, rythmé, nerveux et complexe. La référence du genre, jusqu'au prochain King of fighters, évidemment.

GRAPHISME 95%
Parfait. Le bitmap porté au maximum de sa capacité. Et ça fourmille de détails.

ANIMATION 87%
Très bonne sauf pour certains des nouveaux personnages: Mature, Léona...

SON 97%
Grandiose. Seul le thème d'Athéna est perfectible. Ca vous plaira !'

JOUABILITÉ 87%
Des défauts. Des coups moches ou ratés. Real Bout est meilleur sur ce point.

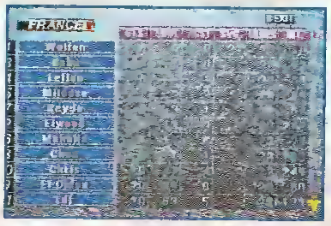
WORLDWIDE SOCCER

Si l'on excepte Adidas Power Soccer, aucune simulation de foot 32 bits n'a retenu mon attention. Bien qu'arrivé à la rédac'

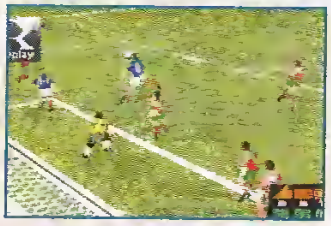
Il ne faut guère plus de quelques minutes pour réaliser que Worldwide Soccer se révèle comme le digne successeur 32 bits du mythique International Superstar Soccer. En effet, si visuellement les deux jeux sont assez proches, celui qui nous intéresse aujourd'hui est intégralement réalisé en 3D. Le fait que les joueurs soient ainsi représentés en polygones permet de les doter d'une animation à la qualité rarement égalée dans un environnement en 3D mappée.

À l'instar d'ISS, le principal atout de Worldwide Soccer réside dans le jeu à plusieurs.

Dès le premier match, on éprouve de bonnes sensations, principalement grâce à l'excellente gestion des coéquipiers contrôlés par la console. En effet, gérés individuellement, ils couvrent bien la surface du terrain. Ajoutons que les déplacements ne s'effectuent pas en fonction de huit directions (haut, bas et diagonales) mais de beaucoup plus. Cela accentue la fluidité de l'animation et permet de construire de superbes actions très réalistes. Lorsqu'on approche du but, on ne tarde pas à



STATS EN PAGAILLE
Entre les matchs, consultez les statistiques de votre équipe et celles de vos adversaires.



sans tambour ni trompette, Worldwide Soccer fait sans aucun doute partie des exceptions.

L'option replay met en évidence l'énorme travail de motion capture accompli par les développeurs.

WORLDWIDE SOCCER

éditeur
SEGA
textes
ANGLAIS
genre
SIMU DE FOOT
joueur(s)
1 A 4
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
ASSEZ FACILE
durée de vie
EXCELLENTE
prix
A B C D E F

94%

PLAYER FUN 95%

LA CINEMATIQUE

Comme habituellement, Worldwide Soccer propose plusieurs séquences cinématiques de très bonne qualité. Ce qui est plus exceptionnel, c'est qu'elles sont assez représentatives du jeu.

Enfin un jeu qui gère remarquablement les fautes et les hors-jeu. Une faute du dernier défenseur et c'est le carton assuré.

mettre en évidence le seul gros défaut du jeu : la médiocrité des gardiens. Cela se traduit inévitablement par une avalanche de buts et revient à dire que jouer seul contre sa console n'a guère d'intérêt. On peut cependant circonscrire ce problème en réglant la difficulté du jeu au maximum, pour que les joueurs de champ adverse compensent par un bon placement les minables prestations des gardiens. L'eau à la bouche malgré tout, on attend avec impatience le ISS officiel.

Wolfen,
rechausse ses crampons.

en résumé

Impossible de ne pas accrocher à Worldwide Soccer. Très facile d'accès, cette simulation est un chef-d'œuvre d'animation et de réalisme.

DE BELLES IMAGES

Ce jeu privilégie l'aspect spectaculaire du foot sans verser dans le surréalisme. Pour accomplir ces gestes techniques : 1) bien vous placer et 2) appuyer au bon moment.

Commentaires

CHON : « D'emblée, WorldWide Soccer m'a fait une bonne impression.
Les graphismes en 3D sont réussis, mais ce qui frappe le plus au prime abord, c'est l'incroyable réalisme de l'animation. La motion capture restitue vraiment bien les mouvements et les attitudes des joueurs. Mais ce n'est pas que du tape-à-l'œil car on peut aussi construire de belles actions. Bref, c'est sans aucun doute le meilleur jeu de foot sur 32 bits. »
LDF : « Épreuves reines sur consoles, le football est un genre où se cotoient l'excellent comme le mauvais.
WorldWide Soccer fait partie de la première catégorie. Une jouabilité parfaite, une prise en main immédiate, on se glisse dans le maillot des joueurs sans aucune retenue et avec beaucoup de bonheur.
Du 7-0 par rapport aux autres jeux sortis sur 32 bits. »

GRAPHISME 95%
Les joueurs en motion capture sont très fins.

ANIMATION 97%
Les joueurs sont dotés d'une large gamme de mouvements.

SON 80%
Des commentaires anglais dans le ton. Bande-son pas terrible.

JOUABILITÉ 90%
Excellente. L'interface est très instinctive.

FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed by FOCA to Fuji Television. Copyright Psygnosis Limited 1997
PSYGNO

Sûr de toi.

Tu es le meilleur.

Dans l'enfer de la course,
tu maîtrises ton bolide.

Tu es le meilleur.

Ton adversaire connaît ta valeur.

Tu es le meilleur.

Dépassement à l'intérieur.
Dépassement à l'extérieur.

Tu es le meilleur.

Encore 3 tours. Accélère.
C'est la victoire.

TU ES LE CHAMPION.

"UN CHEF D'OEUVRE ABSOLU"
95%
Joypad

"LE PODIUM DE L'ANNEE"
★★★★★★
CD Consoles

"UN CHEF D'OEUVRE EST NE"
5/5
PlayStation Magazine

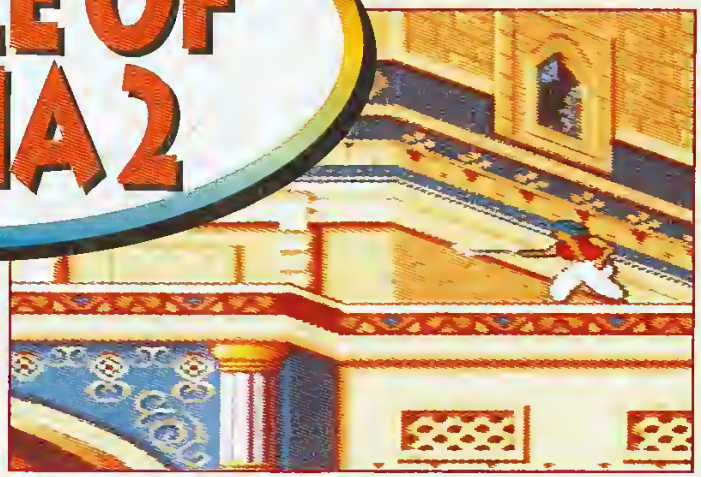
"CETTE SIMULATION EST DEMENTIELLE"
93%
Consoles+

FORMULA 1

Le jeu officiel FIA sur PlayStation

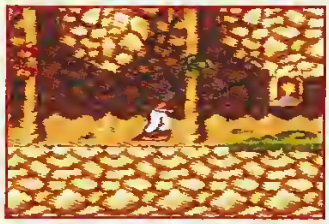
Super Nintendo

PRINCE OF PERSIA 2

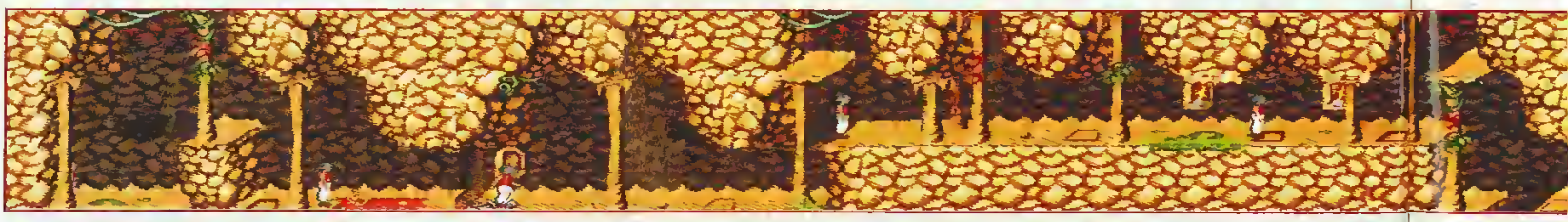


On s'attendait à le voir adapté sur les nouvelles consoles, en fait, ça se passe toujours sur SN et il s'agit du second épisode. Préservant l'esprit du premier et corrigeant une partie de ses défauts, ce POP 2 est plutôt une bonne nouvelle.

Prince of Persia se rattache à un genre de soft difficile à décrire. Certes, quelques lignes pourrait suffire : il s'agit d'un jeu de plate-forme qui met en scène... un prince (de Perse de préférence) qui n'a pas la vie facile. Vous allez diriger son parcours tumultueux dans des niveaux simples, à tendance labyrinthiques (entendez que l'on s'y perd) et presque dépouillés d'ennemis. Je vous accorde que, présentée de cette manière, cette cartouche n'éveille que peu d'intérêt. Et pourtant... Prince of Persia, que ce soit cet épisode ou le précédent, jouit de cette force inexplicable qui pousse à aller toujours plus loin.



COMPÉTENT LE GARS !
Il sait en faire des choses, ce bon prince, et il n'a pas froid aux yeux. Voici quelques-uns de ses talents exhibés...



Les passages secrets sont chose courante dans POP 2. Essayez d'en trouver le plus possible pour vous recharger en énergie.

PRÉCISION DE RIGUEUR

À vous d'atteindre la bonne plate-forme après avoir effectué le bon saut, exécuté au millimètre près. Ici vous ne rencontrerez pas de monstres hideux qui vous sautent dessus mais juste quelques petits pièges ici et là pour compliquer votre progression. Tout cela sans perdre de temps, car il vous est compté. POP 2 rassemble en un seul soft une dose

PRINCE OF PERSIA 2

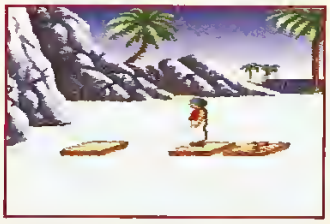
éditeur
TITUS
textes
ANGLAIS
genre
PLATE-FORME
joueur(s)
1
sauvegarde
MOTS DE PASSE
continue
TEMPS LIMITÉ
difficulté
MOYENNE
durée de vie
CONFORTABLE
prix
A B C D E F

86%

PLAYER FUN 89%

À LA PLAGE !

Des décors soignés et plus variés que dans le volet précédent, on ne saurait s'en plaindre. Néanmoins, l'esprit et l'ambiance propres au jeu sont sauvegardés.



Fuyez les gardes sans essayer de les affronter et sautez au bout de cette plate-forme pour vous accrocher au bateau.

de réflexion (pour savoir où aller) et le charme d'un vrai jeu de plate-forme (pour y parvenir) : un mélange délicieux en somme !

Bien entendu, une petite comparaison avec le premier volet des aventures du prince s'impose. Oubliez le manque de variété : ici, les niveaux ne s'enchaînent pas semblables aux précédents et annonciateurs des suivants. Non, ici, vous commencez votre quête sur le toit du palais, passez par la ville, pénétrez dans une grotte, puis dans le palais, bref, vous découvrez plein de décors.

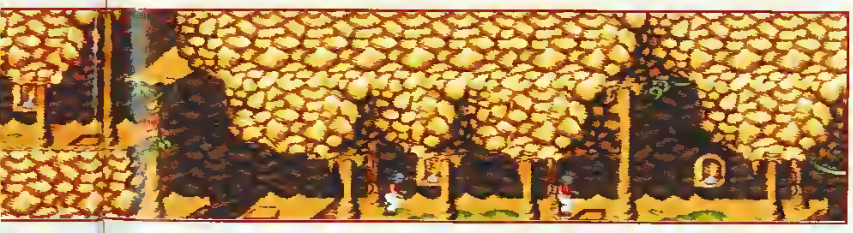
Du côté de la jouabilité en revanche — même si l'on sent qu'un effort a été fourni pour l'améliorer par rapport à Prince of Persia 1 —, des lacunes demeurent.

À TOUTES ALLURES

La course constitue le déplacement de base de votre perso, et pour le faire marcher il faut actionner deux boutons. De même, selon la longueur du saut que vous voulez exécuter, il faut combiner « course et bouton de saut » ou « saut puis avant ». Et tout est comme ça ! Mais ces multiples combinaisons s'expliquent par le très grand nombre d'actions possibles.

Néanmoins, et malgré ce petit inconvénient de jouabilité que l'on parvient à surmonter après plusieurs chutes vertigineuses du personnage enrubanné et moult cris d'énervement du joueur, je ne saurais trop conseiller, en particulier aux fans de jeux de plate-forme, de se laisser tenter par cette cartouche ; aucun doute qu'ils tomberont sous le charme dès le premier niveau.

Caliméro



SOUVENEZ-VOUS !

Un labyrinthe immense dont il faut trouver la sortie : à l'instar de Prince of Persia premier du nom, voici ce qui vous attend dans la plupart des niveaux.

En résumé

Un bon jeu de plate-forme qui rappelle le premier épisode, en plus varié. Hélas, la jouabilité reste moyenne.

GRAPHISME 86%
Sans être formidable, il est plutôt joli et relativement varié.

ANIMATION 87%
Aucun reproche : fluide et rapide comme on aime.

SON 87%
Discrètes, les musiques participent à l'ambiance un peu glauque.

JOUABILITÉ 78%
Un bon temps d'adaptation. L'énervement passé, tout ira bien.

MOTOR TOON GRAND PRIX 2

Motor Toon Grand Prix est sorti au Japon un mois après la PlayStation : joli mais un peu décevant. Sony n'a pas jugé bon de distribuer ce jeu de caisses délirant en Europe, mais pour notre plus grand plaisir, sa suite, nettement meilleure, démarre chez nous ce mois-ci.

Des défauts du premier du nom, MTGP2 n'a gardé que le manque de réalisme des collisions entre les voitures. Mis à part ça, c'est du tout bon : roulez jeunesse, et ouvrez grand vos mirettes qui vont s'en prendre comme rarement. MTGP2 est en effet un magnifique ballet de couleurs d'un genre auquel seul Nintendo nous avait habitué jusqu'ici. Les cinq circuits sont aussi délirants que variés, et les caisses aux gros yeux qui y roulent se dandinent dans tous les sens avec bonheur. Cet aspect visuel hors du commun, accompagné d'une bande-son du même acabit, ne cache pas un sous-jeu pour nouveaux-nés.

LES GOODIES

Après avoir gagné le championnat des cinq niveaux de difficulté, un goody apparaît. On obtient successivement trois nouveaux véhicules, la possibilité de jouer les circuits à l'envers dans des décors inédits, un mini-jeu de tank, un de bataille navale, et enfin un mode Simu où l'on pilote une voiture de Nascar ou une F1.

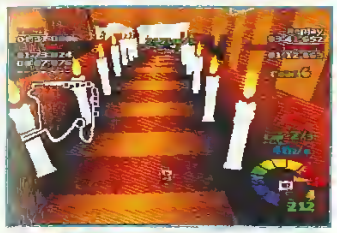
Les avis de deux fanas de caisses

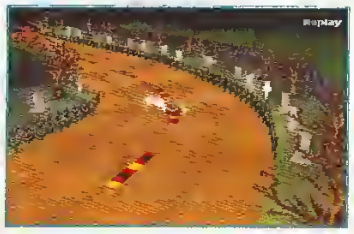
BUBU : « Ce nouveau Motor Toon est vraiment délirant et très bien réalisé (vive le gouraud chadding ! Pas vrai, Elwood ?). Il me fait penser a Pizzarollo (l'ancien jeu interactif de Canal+ à la Hugo Délire), mais en beaucoup mieux ! Pourtant, malgré ces qualités évidentes, je ne me suis pas éclaté autant que ça. Je n'ai pas réussi à plonger à fond dans les courses, peut-être à cause de l'ambiance justement. Il n'empêche que le jeu reste très bon, mais faites gaffe, il se pourrait que vous vous en lassiez assez rapidement. »

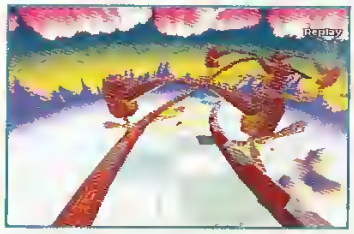
CHON : « Avec ses véhicules délirants, son ambiance cartoon, et le fun qui se dégage en course, MTGP 2 est ce qu'il est convenu d'appeler un bon jeu de caisses. Les goodies, que l'on peut récupérer en finissant le championnat dans les différents niveaux de difficulté, apportent des modes de jeu très amusants. Mais une fois que l'on a fini le jeu maintes fois, je crains que jouer seul ne suffise plus. Dommage que l'exemple japonais (jeu à deux avec un seul CD acheté) n'ait pas été suivi. »

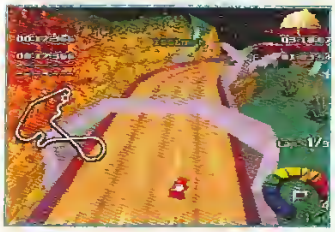
On gagne un coin chaque fois que l'on passe sur une case jaune. Avec un Coin, on peut tirer une option au hasard.

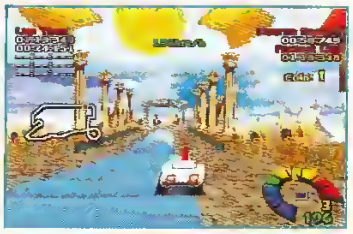
MOTOR TOON GRAND PRIX 2











LES CIRCUITS

Tout commence dans une ville, paisiblement endormie. Ensuite vient un circuit lui aussi très classique, au milieu de collines. Le troisième round, Crazy Coaster, se déroule sur une sorte de toboggan géant. La route, en verre et donc transparente, procure d'étranges sensations ! On enchaîne par la maison du géant Gulliver, où tous les objets sont énormes : on slalome entre boules de billard, bougies, et cartes à jouer. La dernière épreuve nous emmène dans un château hanté. On y roule sur des ponts très instables, et des routes surplombant un lac de lave sous le regard curieux de dragons.

éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	COURSE
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	REDUIT
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

95%

PLAYER FUN 95%

en résumé

Non seulement Motor Toon 2 est une incontestable réussite graphique mais en plus il ne manque pas d'intérêt. Du charme et de l'efficacité.

La conduite s'avère très agréable et varie radicalement d'un engin à l'autre, à tel point qu'on ne peut pas ne pas l'apprécier. Mais il ne suffit pas de savoir piloter comme un dieu pour accéder au podium, puisqu'à l'instar de Super Mario Kart, on peut ramasser des options (missiles, mines...) sur la route. L'équilibre entre les côtés pilotage et coups bas est parfait, et les courses sont toujours très excitantes. Bien sûr, le jeu à deux est un plus indéniable, mais il nécessite de brancher deux PlayStation et donc de posséder deux exemplaires du jeu : Sony n'a en effet pas mis de second CD dans la boîte du jeu, contrairement à ce qui s'est fait au Japon. Reste qu'avec plein de surprises apparaissant au fil des victoires, et un mode Time Trial qui permet de sauvegarder ses meilleures courses afin de les utiliser comme fantôme, le jeu à un joueur est déjà une incontournable réussite.

Milouse,
Toonophage.

GRAPHISME 94%
Il n'y a pas abondance de textures, mais les couleurs explosent l'écran.

ANIMATION 97%
La fluidité touche à la perfection, alors que les voitures se déforment.

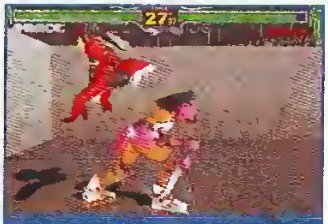
SON 94%
Les musiques collent aux graphismes, avec quelques voix en prime.

JOUABILITÉ 94%
Chaque voiture possède une maniabilité très distincte des autres.

FIGHTING VIPERS

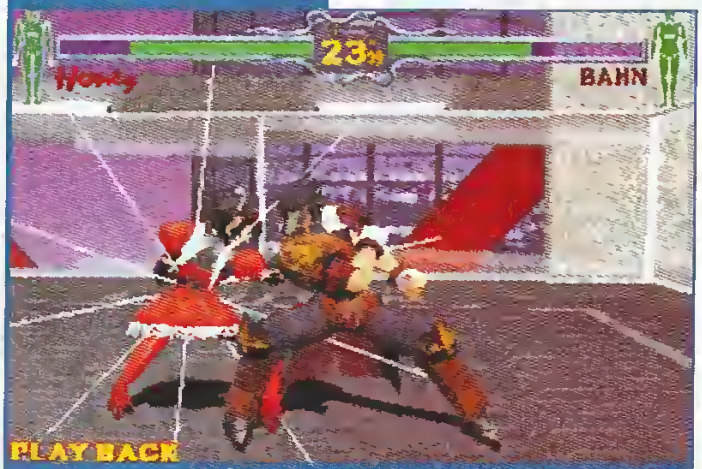
Succès mitigé en arcade, Fighting Vipers débarque maintenant sur Saturn. Cette conversion aux qualités moyennes ne nous fait pas oublier VF 2.

Décidément, les sorties françaises de certains jeux Sega se font de plus en plus rapides. D'un mois sur l'autre, les jeux sortent au Japon puis ils débarquent illico en France. Une politique assez bon esprit dont certains feraient bien de s'inspirer... Pour en revenir à Fighting Vipers (dont je vous ai parlé en OTW dans le précédent numéro), mes sentiments n'ont guère changé, et c'est avec un petit soupir résigné que je m'en vais vous le présenter à nouveau. Question options, Fighting Vipers n'a rien à envier à aucun autre jeu du genre. Vous avez la possibilité de paramétrer les modes Versus ou Tournoi à votre convenance (niveau de difficulté, nombre de rounds...), pouvez tester tous les coups dont disposent votre perso en mode Training et êtes même autorisé — c'est inédit — à enregistrer vos meilleurs combats. Chaque sauvegarde prend une place raisonnable mais il est tout de même recommandé de posséder une cartouche mémoire pour ne pas saturer la pile interne de votre Saturn. Question jouabilité et intérêt de jeu, Fighting Vipers se révèle assez déstabilisant. Les persos disposent en effet d'une palette de mouvements vraiment large, mais dans les faits, les combats se résument à des échanges de coups très rapides et ➔


Honey s'amuse à jouer à saute-moutons lorsque les combats lui paraissent un peu trop sérieux. Et hop !

Bahn, l'Akira du jeu, possède en plus un dragon punch. Un perso efficace mais guère original.

Honey revêt tout un tas de tenues rigolotes. Vous pourrez les sélectionner après avoir remporté plusieurs tournois.



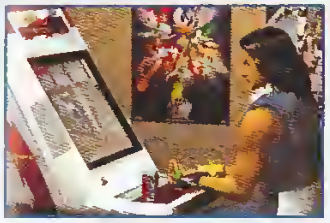
Le mode Playback (enregistrement des matchs) vous permet de revoir vos plus belles actions. Pratique.

FIGHTING VIPERS

éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 80%

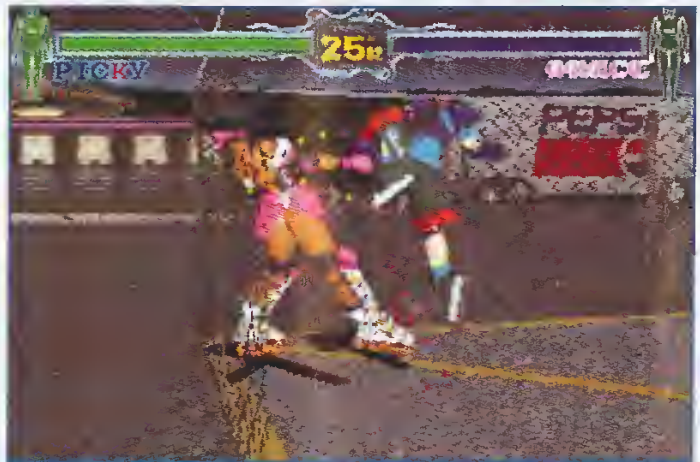
82%



ART GALLERY

En terminant le mode Tournoi avec chaque perso, vous faites apparaître différents écrans graphiques la plupart du temps assez réussis. Et ils restent en mémoire !

La célèbre prise du giant swing est présente dans Fighting Vipers, et elle fait toujours aussi mal !



Coincer votre adversaire contre le grillage ne lui laisse en général aucune chance. Qui a dit que ce jeu était violent ?

sans recherche. La possibilité de soulever son adversaire dans les airs (pour le repêcher : paf-paf-paf !) ou bien de le coincer contre un des bords du ring (grillage ou mur : boum-boum-boum !) gâchent franchement le côté technique du jeu, et on se retrouve en fait devant un sous-Tekken 2 ni très beau ni très impressionnant. Bref, si Fighting Vipers n'est pas vraiment raté, il reste tout de même loin derrière les meilleurs jeux du genre. Dommage.

Chris

En résumé

Fighting Vipers n'est certes pas dénué de qualités mais son côté excessivement bourrin et ses graphismes moyens le gâchent un peu.

GRAPHISME 82%
Les persos sont moyennement réussis et leurs contours un peu « flous ».

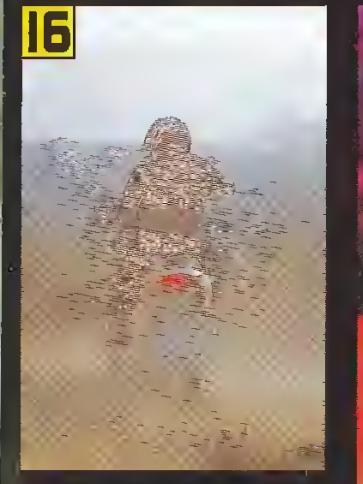
ANIMATION 92%
Les mouvements sont rapides et précis, même s'ils paraissent souvent désordonnés.

SON 90%
Les musiques tiennent la route, l'ambiance sonore est efficace. Du classique.

JOUABILITÉ 88%
Les persos disposent de plein de coups mais on a tendance à bourriner avec ceux de base.

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

Grand concours MBK



Les lots

Du 1er au 4e prix

- 1 scooter Booster Track
- 1 sweat-shirt
- 1 tee-shirt

Du 5e au 10e prix

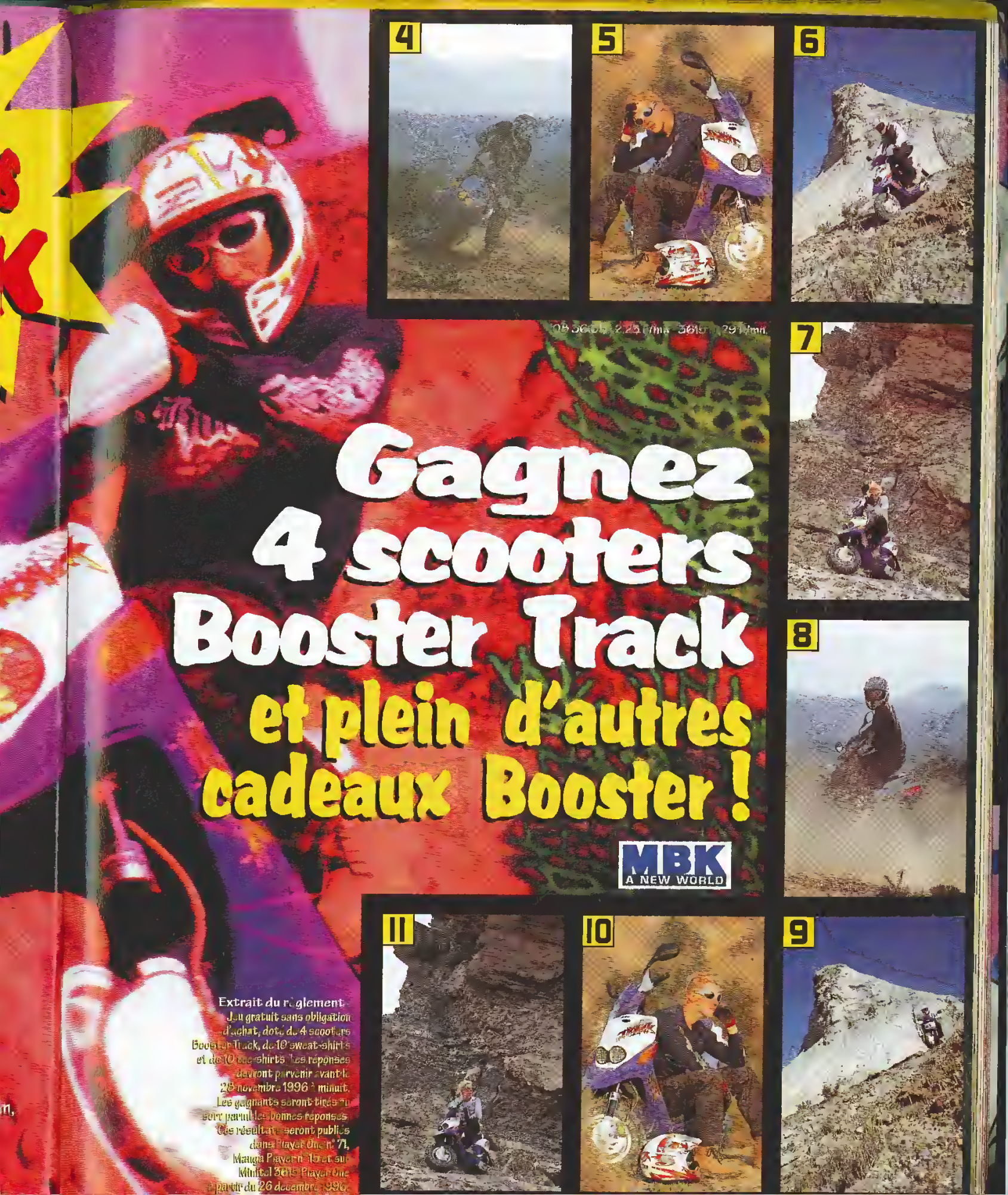
- 1 sweat-shirt
- 1 tee-shirt

Comment participer ?

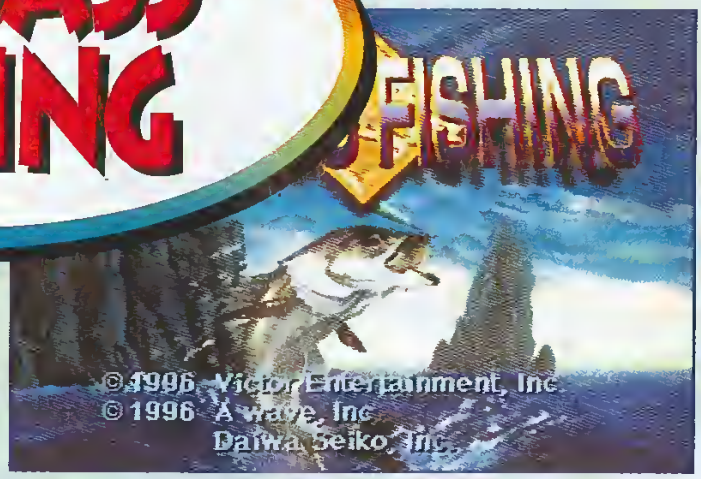
Classez par thème les 16 photos présentées sur ces 2 pages (4 photos par thème) :

- A le style « glisse »
- B la descente - adhérence
- C le repos
- D les terrains rocailleux

Vous pouvez gagner plus vite en composant le 08 36 68 77 35 ou en tapant le 3615 Player One rubrique Jeux, ou adresser vos réponses, sur carte postale uniquement, en indiquant vos nom, prénom et adresse à :
Bil. concours Player One/
Manga Player/MBK
BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.


4
5
6
7
8
9
10
11
Gagnez
4 scooters
Booster Track
et plein d'autres
cadeaux Booster !
MBK
A NEW WORLD
Extrait du règlement
Jeu gratuit sans obligation d'achat, doté de 4 scooters Booster Track, de 10 sweat-shirts et de 10 tee-shirts. Les réponses devront parvenir avant le 28 novembre 1996 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 71, Manga Player n° 15 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 26 décembre 1996.

SEA BASS FISHING



Sea Bass est la première simulation de pêche disponible sur le marché français. Ce concept pour le moins original sort indiscutablement des sentiers battus, mais il fallait y penser.

En voyant des pubs de Sea Bass dans les canards japonais, je me suis longtemps demandé à quoi pouvait ressembler une simulation de pêche et, surtout, quel intérêt pouvait trouver le joueur dans un tel style de jeu. Non seulement je suis fixé, mais en plus j'y ai pris goût !

LA PÊCHE MIRACULEUSE

Sea Bass Fishing vous propose de participer à un concours de pêche au bar qui se déroule en temps presque réel (une minute passe en 20 secondes). Vous devez d'abord choisir le capitaine qui vous conduira sur les différents sites. Avant de lever l'ancre, votre capitaine vous proposera une douzaine de leurres qui lui semblent les plus adaptés aux conditions de pêche du jour. En effet, selon l'heure de la marée, de la météo, les conditions de pêche peuvent être plus ou moins favorables. Cela étant, ces conditions sont les mêmes pour tous les participants. Après avoir ➔

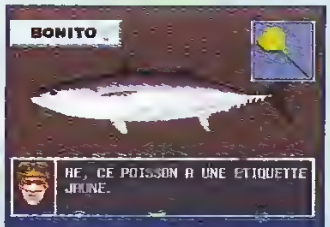
Voici l'un des nombreux sites pour la pêche au bar. Certains sont plus poissonneux que d'autres.

Les secrets de la pêche au bar

Dans Sea Bass Fishing, un bon pêcheur peut espérer sortir facilement un quintal de bars en une seule journée. Pour cela, il faut apprendre à interpréter les conseils de votre capitaine. En règle générale, le bar se trouve en surface à l'aube et au crépuscule. À ces heures-là, le bar affamé a tendance à foncer sur tout ce qui bouge. Il convient alors d'utiliser un leurre voyant et de mouliner rapidement. Entre ces deux moments privilégiés, le bar descend peu à peu dans des eaux plus profondes et atteint le fond à midi. Il faut alors utiliser des leurres plus lourds et remonter doucement afin de garder l'appât à la bonne profondeur. Les conditions changent à chaque heure. Pour connaître l'évolution de la situation, consultez votre capitaine qui vous dira à quelle profondeur pêcher et à quelle vitesse remonter. Si vous ne pêchez pas dans les bonnes couches ou avec un appât inadapté, vous risquez d'attirer d'autres espèces de poissons, non comptabilisées dans le poids total.

Vous pouvez mesurer l'étendue de votre terrain de chasse avec cette carte ne représentant qu'un des trois secteurs !

Votre capitaine va vous l'apprendre : les différents leurres n'ont pas tous les mêmes caractéristiques.



En pêche libre, certains poissons ont une marque jaune. Vous pourrez l'échanger contre un meilleur matériel de pêche.

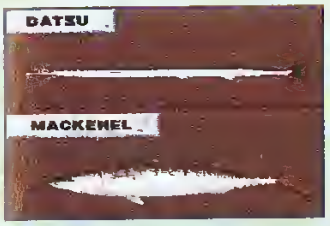
Ceci est l'un des lots que vous pouvez gagner en tournoi. La différence entre deux cannes est énorme.

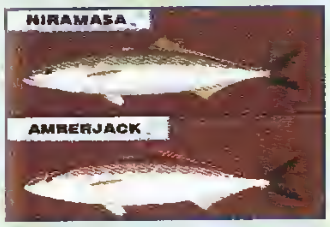
SEA BASS FISHING

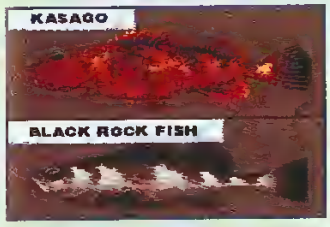
éditeur	JVC
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU DE PECHE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

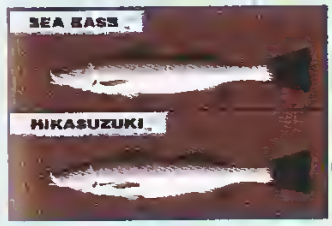
90%

PLAYER FUN 95%





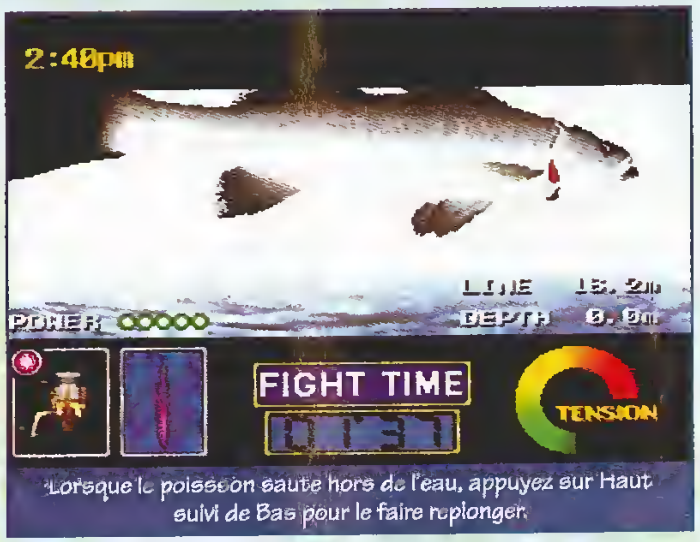




IL EST FRAIS MON POISSON !

Voici une sélection des principaux poissons qui peuplent les différents sites. Certaines espèces telles que le bar (sea bass) et le hirasuzuki sont identiques à deux ou trois détail près, et les plus gros spécimens peuvent dépasser allégrement les 20 kg !

La lutte contre les poissons est illustrée par des animations conçues en 3D temps réel.



Lorsque le poisson saute hors de l'eau, appuyez sur Haut suivi de Bas pour le faire replonger.

déterminé le secteur sur lequel vous souhaitez pêcher, vous disposerez de douze heures pour sortir le maximum de bars. Ce premier concours est très important puisque, en cas de victoire, il vous permettra d'obtenir le statut de professionnel et de participer à d'autres tournois sur plusieurs jours. Dans Sea Bass, vous pêchez en utilisant des leurres. Cette technique est assez subtile puisqu'elle exige de bien doser la vitesse du « moulinage » et de ferrer au bon moment. Une fois que le poisson a mordu, il faut encore le sortir. Pour cela, il faut remonter suffisamment vite pour que le poisson ne se décroche pas, mais pas trop pour ne pas casser la ligne et perdre du même coup le leurre utilisé. Bref Sea Bass Fishing est un jeu excellent et très visuel qui ne devrait pas laisser indifférents les amateurs de pêche.

Wolfen,
vieux loup de mer.

en résumé

Techniquement bien réalisé, Sea Bass Fishing est très prenant, que l'on aime ou pas la pêche. Un des jeux les plus novateurs de ces derniers mois.

GRAPHISME 89%
Les décors auraient gagné à être un peu plus soignés.

ANIMATION 95%
L'animation en 3D temps réel des « combats » est très réussie.

SON 75%
Le réalisme du bruit du moulinet est franchement crispant.

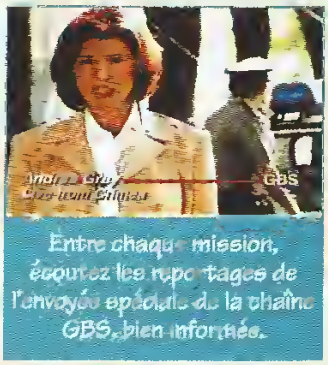
JOUABILITÉ 90%
L'interface est simple et très ergonomique.

SOVIET STRIKE

PlayStation

Après avoir rétabli l'ordre sur plusieurs coins chauds du globe, Strike reprend du service. Son passage de 16 à 32 bits est un succès qui dépasse les espoirs les plus fous des fans de la série.

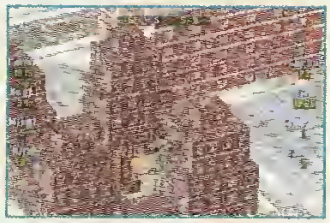
Les premiers épisodes de la série Strike s'inspiraient systématiquement de divers conflits de l'actualité. Desert Strike avait pour cadre la guerre du Golfe, Jungle Strike se déroulait dans la jungle colombienne des cartels de la drogue, Urban Strike, enfin, anticipait sur un conflit urbain dans les banlieues de L.A. Pour ce nouveau volet, Electronic Arts a osé situer l'action en ex-URSS. Comme il y a fort à parier que la fin de la guerre de Yougoslavie a dû sérieusement contrarier les projets initiaux de l'éditeur, on nous propose donc un petit flash-back à l'époque de la guerre froide. Petit bémol pour la localisation du conflit, mais ce n'est vraiment pas dramatique.

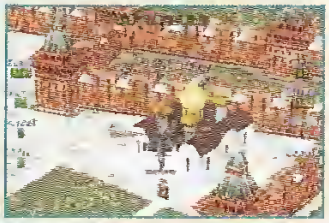


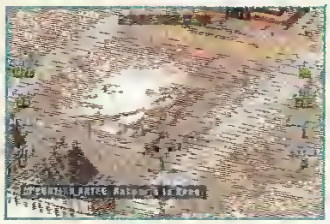
Entre chaque mission, écoutez les reportages de l'envoyée spéciale de la chaîne GBS, bien informée.

ADIEU 3D ISOMÉTRIQUE

Comme on pouvait s'y attendre, ce premier volet sur 32 bits se traduit par une révolution graphique. La 3D isométrique 16 bits est [illegible] profit d'une [illegible] temps réel. [illegible] éléments du [illegible] d'artillerie, [illegible] devenus ma[illegible] ments 3D g[illegible] réel. Il n'y a [illegible] reste ce qu'e[illegible] Sinon Soviet [illegible] aux volets p[illegible]

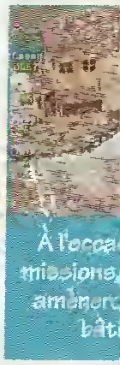






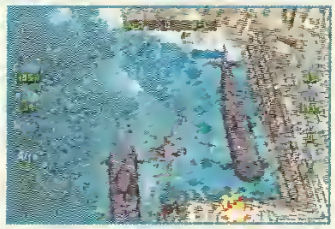
CHAMPS D'ACTION

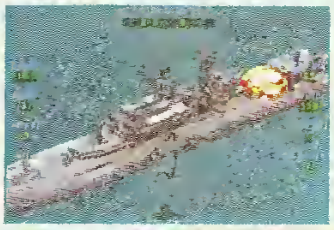
Les cinq missions sont longues et difficiles. Mission 1 : la Crimée ; mission 2 : un golfe... de la mer Noire ; mission 3 : la Tchétchénie ; mission 4 : Tchernobyl et enfin, cerise sur le gâteau : Moscou et ses faubourgs.

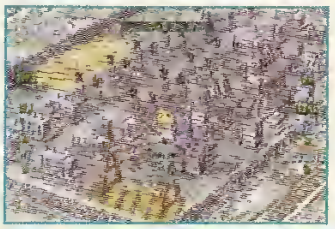


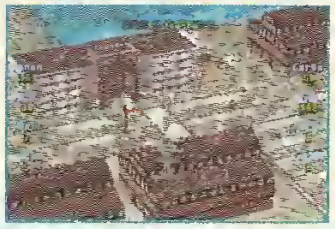
À l'occa[illegible] missions, [illegible] amène[illegible] bât[illegible]

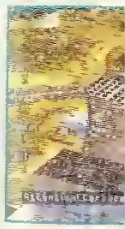
une fois encor[illegible] une mission c[illegible] pour ainsi di[illegible] bouge. Shoot [illegible] qualificatif qu[illegible] l'esprit après [illegible] Pourtant, de l[illegible] tentent de d[illegible] assez compl[illegible] entendre que.. [illegible] tés à un film [illegible] fonction des a[illegible]











isométrique caractéristique de la 16 bits est totalement délaissée au profit d'une véritable 3D calculée en temps réel. De simples sprites, les éléments du décors (blindés, pièces d'artillerie, bâtiments, etc.) sont devenus maintenant de vrais éléments 3D gérés eux aussi en temps réel. Il n'y a guère que l'interface qui reste ce qu'elle était.
Sinon Soviet Strike ressemble assez aux volets précédents. Vous pilotez

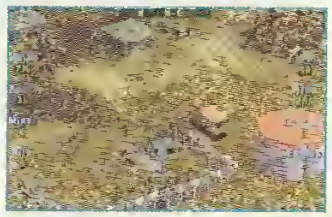
À l'occasion de certaines missions, vos objectifs vous amèneront à détruire des bâtiments civils.

une fois encore un Super Apache pour une mission officieuse où vous devrez pour ainsi dire tirer sur tout ce qui bouge. Shoot them up est le premier qualificatif qui vient spontanément à l'esprit après quelques minutes de vol. Pourtant, de longues séquences vidéo tentent de démêler une embrouille assez complexe qui laisse sous-entendre que... nous sommes confrontés à un film interactif évoluant en fonction des actions. Cela se confirme

Scoop ! les players pensent

BUBU : « J'aime beaucoup la série des Strike. J'attendais le premier volet sur 32 bits avec impatience. Mais je suis légèrement déçu. Certes, le jeu utilise les capacités de la nouvelle génération de consoles : beaux graphismes (quoique manquant de finesse), véritable 3D (mais l'animation est perfectible) et séquences vidéo. Mais l'action reste strictement identique. Vu que j'ai joué à absolument tous les volets de la série, je commence à me lasser... Si ce n'est pas votre cas — ou si vous êtes encore plus fan que moi — vous vous éclaterez carrément avec ce jeu de tir unique et pas trop bourrin. »
CHON : « Les Strike arrivent enfin sur 32 bits ! Le résultat est plutôt probant, puisque les graphismes en 3D sont assez réussis, et l'animation correcte (même si c e n'est pas le top). La variété des missions est également un point positif, même si c'était déjà le cas sur 16 bits. Bref, en dépit de l'animation, le soft d'Electronic Arts a réussi son examen de passage sur les consoles de la nouvelle génération. Si vous aimez le genre, vous ne serez pas déçu. »

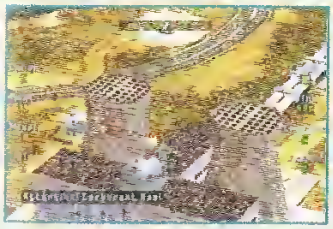
Déposez votre copilote sur cet hélicoptère, il s'emparera d'un bull-dozer avant d'attaquer le camp ennemi sous votre couverture.

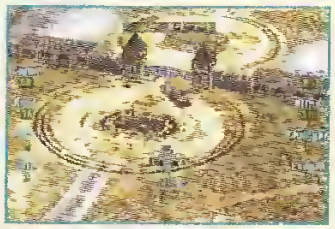


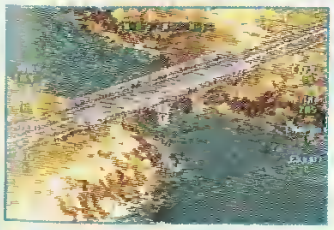
LE RAVITAILLEMENT

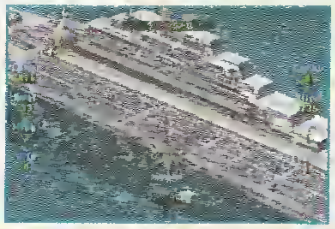
Les munitions et le kérosène fournis permettent rarement de venir à bout des missions. La solution : détruire des bâtiments ou sites pétrolifères.

dès la première mission au cours de laquelle, parmi vos multiples objectifs, vous devrez notamment détruire un camp de détention, pour évacuer les prisonniers. Si vous tardez trop, vous assisterez en direct à l'exécution de votre copilote et à l'échec de la mission. Si, au contraire, vous récupérez votre copilote (qui a le don de se fourrer dans des pétrins pas possibles), il vous assistera de façon ponctuelle pour les objectifs subsidiaires qui ne manqueront pas de vous être imposés. Une fois hélitransporté, il effectuera des missions commando pour attaquer le QG de l'ex-KGB, capturera des officiers ennemis afin d'obtenir des informations sur la localisation de divers sites stratégiques. Bref, si ça blaste à tout va, il s'agit de









LES OBJECTIFS

Pour empêcher l'apocalypse, car c'est bien de ça qu'il est question, vous devrez détruire de nombreux sites stratégiques ennemis. Cela va du simple troufion à la centrale nucléaire en passant par un porte-hélicoptères. Dans tous les cas, les objectifs sont protégés par tout ce que compte l'armée de véhicules motorisés offensifs. Outre les objectifs militaires, il vous faudra parfois vous attaquer à des sites civils.

Certains sites sont tenus par vos troupes. Posez-vous afin de permettre l'évacuation des civils et de retaper un peu le blindage.

À l'instar des volets 16 bits, vous devez porter secours à des agents, des savants ou des civils séquestrés.

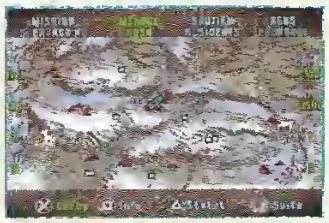
prendre bonne note des aveux de vos prisonniers et des infos de vos agents, histoire de se trouver au bon endroit, au bon moment.

DUR, DUR D'ÊTRE UN HÉROS

Si Soviet Strike est nettement plus jouable que ses prédécesseurs, il apparaît en revanche d'une difficulté hors du commun. Foncer sur ses objectifs principaux sans s'occuper des défenses qui les entourent tient de la mission suicide. Prendre le temps (si c'est possible) de les éliminer au préalable vous mènera inévitablement à la panne sèche à moyen terme. Il faut donc régulièrement attaquer des camions, des usines ou des champs pétrolifères pour obtenir du ravitaillement supplémentaire. Le support CD permet, nous l'avons vu, d'intégrer des séquences vidéo (mais également de nombreux dialogues et commentaires à l'humour douteux, typiques de la Légion étrangère ou d'une compagnie de C.R.S.). Quoi qu'il en soit, il n'y a peut-être que cinq missions mais vous n'êtes pas près d'en voir le bout.

Si vous avez apprécié les volets 16 bits, vous aimerez Soviet Strike. Dans le cas contraire, voilà le moment de découvrir ce bijou de guerre sur 32 bits.

Wolfen,
saint-bernard du ciel.



TOURISME EN EX-URSS

La qualité et la richesse des graphismes permettent de découvrir une merveilleuse région du monde. Au programme, visites de la place Rouge et du Kremlin.

PlayStation

SOVIET STRIKE

éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU D'HÉLICO
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	INHUMAINE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 90%

en résumé

Ce premier Strike sur 32 bits est un petit bijou avec des scénarios interactifs évoluant selon vos actions. Un indispensable.

GRAPHISME 91%
Les décors fourmillent de détails avec des éléments gérés en 3D temps réel.

ANIMATION 85%
L'animation est un chouia saccadée. Dommage !

SON 89%
Bonnes musiques mais dialogues à base d'humour de légionnaire !

JOUABILITÉ 92%
La vraie 3D rend Soviet Strike bien plus jouable que ses prédécesseurs.

Psychopad K.O.

95

92%

85

80

75

70

65

60

55

50

Psychopad KO

le nouveau joystick 10 en 1

pour: + SEGA SATURN *
+ SONY PLAYSTATION*
+ SUPER NINTENDO *

- Ralenti
- Tir automatique 4 vitesses
- Joystick programmable

ALORS ACHETE LE !!
OU VA PLEURER
CHEZ TA MERE !

HYPER
PROGRAMMABLE
10 EN 1
GAMEPAD

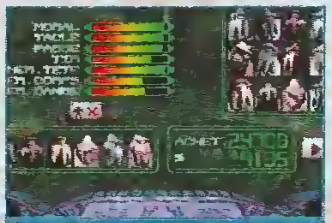
distribué par
BIGBEN
Rue de la Voyette
Centre de Gros N°1
59818 LESQUIN
FAX:03 20 87 57 99

SATURN est une marque déposée par SEGA
PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
SUPER NINTENDO est une marque déposée par NINTENDO

PITBALL

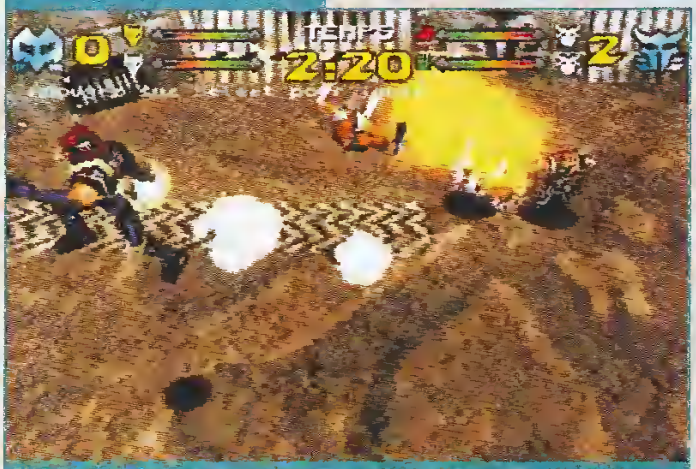
Il y a plusieurs années, Speedball faisait un malheur sur micro. Aujourd'hui, Warner nous propose un jeu similaire, ressemblant vaguement à du basket, mais utilisant la technologie 32 bits.

Pitball est une anticipation du basket de l'an 2721. Issues des quatre coins de la galaxie, les équipes sont formées de deux joueurs aux caractéristiques physiques personnelles. Les matchs se déroulent dans une arène et tous les coups sont permis. En match amical (!), quatre joueurs peuvent s'affronter : c'est assez fun, mais l'intérêt, plus que limité. Dans l'option Tournoi, on s'attend à un mode Play-off et, ô surprise, il s'agit en fait d'un véritable championnat. Là encore, s'il n'y avait que ça, le jeu se révélerait d'une durée de vie douteuse. Heureusement, ce mode de jeu s'accompagne d'un aspect management : gestion financière du club, équipement des joueurs, corruption, transferts, etc. Avec l'âme d'un Ricardo, vous regardez simplement le match et invectivez vos joueurs en hurlant contre votre télé. Mais vous pouvez aussi jouer. Bref, un jeu digne d'intérêt, mais uniquement grâce à son aspect management.



En championnat, on découvre un mode Management.

Wolfen,
dit Ricard d'eau



Tandis que son coéquipier fait le ménage dans l'équipe adverse, l'attaquant s'envole vers le panier.

PlayStation
PITBALL

éditeur	WARNER INTERACTIVE
textes	FRANÇAIS
genre	BASKET FUTURISTE
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	PARAMETRABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 90%

83%

en résumé

Pitball est un jeu moyen, mais gagne en intérêt grâce à son mode Management. Techniquement bien réalisé, il mérite que l'on s'y intéresse.

GRAPHISME 93%
Les personnages en 3D polygonale sont très réussis.

ANIMATION 89%
Très visuel, ce jeu est haut en couleur et en effets spéciaux.

SON 75%
Les développeurs PlayStation et la musique, ça fait deux !

JOUABILITÉ 79%
Pas évident de se familiariser avec l'interface.

PROJECT X2

Attendu comme le meilleur shoot'em up de la PlayStation, Project X2 — développé par l'équipe Team 17 — tient-il toutes les promesses du projet qu'on nous avait présenté ?

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les shoot them up ont été plutôt rares sur la console 32 bits de Sony depuis que Raiden Project a ouvert la voie. Nous attendions donc ce nouveau soft de tir avec une grande impatience. Passons sur son scénario typique qui consiste à repousser une invasion alien. La progression se déroule surtout horizontalement, mais parfois verticalement. Les graphismes sont vraiment hauts en couleur. Les vaisseaux ennemis immenses et les boss énormes, mais ni les uns ni les autres n'ont été conçus en 3D, comme certains pouvaient le croire. Quant à l'action, elle est pour le moins intense. Des vagues incessantes de vaisseaux foncent sur vous, et comme les tirs se fondent avec le décor, on ne sait pas toujours comment on s'est fait toucher, ce qui est frustrant ! Autre défaut, les bruitages sont sourds et on ressent mal l'intensité visuelle du jeu, ce qui nous « détache » de l'action, à vrai dire sympa, mais peu variée (même pour un shoot them up) : il y a bien quelques phases de slalom entre des astéroïdes, mais peu d'ennemis au sol, par exemple. Le jeu en est rendu quelque peu insipide. Bref, Project X2 n'apparaît pas comme le hit annoncé.

Bubu,
préfère Raiden Project.

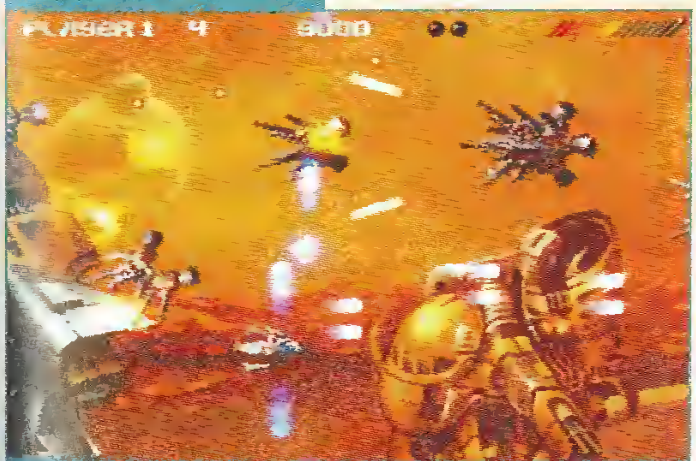
éditeur	OCEAN
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT'EM UP
joueur(s)	2
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	ASSEZ COURTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 75%

85%

en résumé

Project X2 est certes un joli shoot'em up, mais il est trop classique pour que le plaisir de blaster soit vraiment tripant.



Dans ce cimetière de vaisseaux spatiaux, il faut éviter les épaves, tout en slalomant entre les ennemis et leurs tirs.

GRAPHISME 89%
Haut en couleur. Mais on distingue mal les tirs.

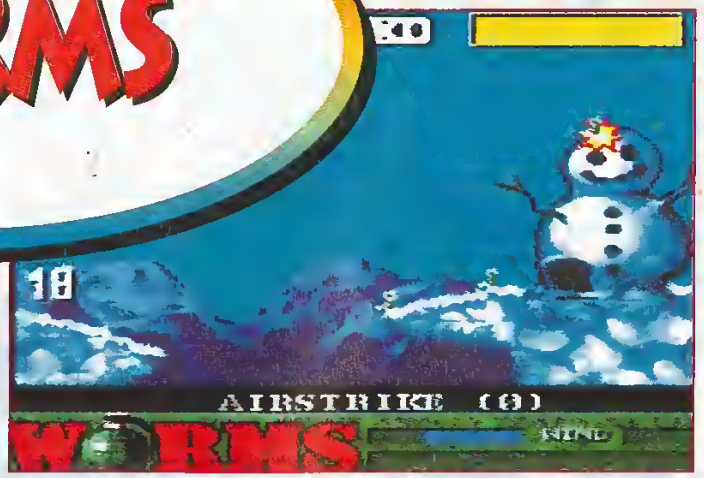
ANIMATION 90%
Bien fluide, malgré la profusion d'éléments.

SON 59%
Une bande sonore « sourde », des musiques du niveau d'East 17.

JOUABILITÉ 75%
Les ennemis sont parfois trop nombreux pour pouvoir « passer ».

WORMS

Super Nintendo



Il aura fallu attendre près d'un an pour voir débarquer l'excellent Worms sur Super Nintendo. Un retard injustifié, mais le jeu a gardé (presque) tout son charme. C'est l'essentiel.

Worms est incontestablement l'un des meilleurs softs qui autorisent le jeu à plusieurs. L'original, apparu sur 32 bits (voir PO n° 59), n'était pas très impressionnant visuellement, mais son fun nous avait complètement conquis, pour ne pas dire ravagés. Même constat avec cette version Super Nintendo : la réalisation laisse toujours à désirer, mais l'intérêt est, lui, au rendez-vous. À tour de rôle, chaque joueur déplace l'un des quatre vers de terre qui composent son équipe afin de friter, exploser, laminer, ou éparpiller ses adversaires. Les complots, et donc les trahisons, vont bon train et faire preuve de vice est parfois payant. Mais hélas, l'attirail proposé pour parvenir à ses fins est inexplicablement plus limité que sur 32 bits. Les programmeurs auraient-ils pris la SN pour une Game Boy ? Laissons ce regret de côté : très facile à comprendre, Worms emballe dès les premières parties. Seul, le jeu est sympa — malgré le manque d'intelligence de l'ordinateur —, à deux joueurs humains, il se révèle excellent, à trois ou quatre (avec un seul paddle), il devient sublime ! Bref, une seule excuse sera acceptée pour passer à côté de cette cartouche : la possibilité de jouer à Worms sur 32 bits.

Milouse,
dynamiteur de Chon.

Les accidents des terrains de jeu (24 en tout) sont une donnée importante dont les meilleurs joueurs sauront tirer parti.

éditeur	OCEAN
textes	ANGLAIS
genre	UNIQUE
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 95%

en résumé

Un peu déçu par la disparition de quelques options, on est forcé de reconnaître que la recette demeure excellente à plusieurs joueurs.

GRAPHISME 60%
Les Worms sont minuscules, mais cela fait partie du charme du jeu.

ANIMATION 83%
Il n'y a presque rien à animer, mais c'est bien fait, alors...

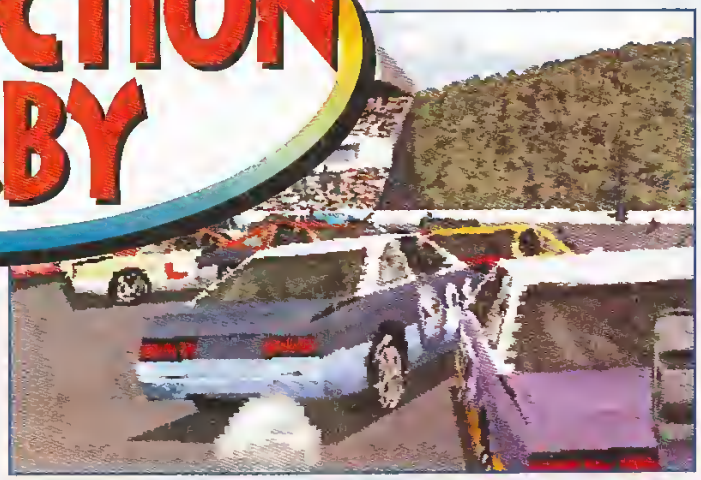
SON 55%
Les gémissements des Worms sont très sympa. Mais à part ça...

JOUABILITÉ 90%
Les commandes auraient pu être mieux définies, tant pis, on s'habitue.

Saturn DESTRUCTION DERBY

DESTRUCTION DERBY

92%



Après une adaptation moyenne de WipEout sur Saturn, le deuxième jeu de course de l'éditeur fétiche de Sony arrive sur la 32 bits Sega. Alors, ce Destruction Derby sur Saturn, il passe ou il casse ?

éditeur	PSYGNOSIS
textes	ANGLAIS
genre	COURSE
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	MEMOIRE INTERNE
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

91%

PLAYER FUN 88%

Destruction Derby est l'un des jeux de course les plus fameux de la PlayStation, un hit. À cela deux raisons : il est bien fait et bien fun parce qu'il ne s'agit pas d'une course de voiture, mais de stock-car où l'intérêt n'est pas tant d'arriver premier que de défoncer les voitures des autres concurrents !

Le mode Deux joueurs de la version PlayStation a été supprimé. Logique : le link n'existe pas sur Saturn et les jeux Psygnosis ne sont jamais conçus en écran splitté. On peut certes jouer jusqu'à quatre sur Saturn, mais chacun à son tour... Il n'y a pas de regrets à avoir : que ceux qui ont joué en link sur PlayStation lèvent la main !

Sur PlayStation, Destruction Derby était vraiment bien réalisé. Mais on avait des craintes concernant sa conversion, vu combien WipEout avait perdu de sa superbe en passant sur la Saturn. Avec Destruction, la différence entre les deux versions ne saute pas aux yeux, et même s'il est techniquement moins réussi sur la 32 bits Sega, on a vraiment la sensation de jouer « au même jeu ». La conversion n'était pas très difficile à faire, elle a donc été bien faite. Cela dit, même sur PlayStation, DD n'a pas la trempe de WipEout, et il n'a pas non plus la classe de Sega Rally. Mais si vous voulez connaître un jeu de course différent sur Saturn...

Bubu

en résumé

Une adaptation réussie du jeu de course le plus destroy de la PlayStation. On espère qu'il en sera de même pour les prochains jeux Psygnosis.

Ho, tu vas te pousser de là, toi ! OK, on fait du stock-car, mais y a une course à finir aussi. Chauffard, va !

GRAPHISME 88%
Un peu moins de finesse que sur PlayStation, et un peu plus de clipping.

ANIMATION 89%
Légèrement plus lente et moins fluide que dans la version d'origine, déjà perfectible.

SON 90%
Bruitages assez réalistes, musiques assez nazes, le tout un peu moins bon que sur...

JOUABILITÉ 93%
Une conduite assez rigide, mais on finit par s'y faire.

BLAST CHAMBER

PlayStation

PlayStation
BLAST CHAMBER

éditeur
ACTIVISION
textes
ANGLAIS
genre
ARCADE/ACTION
joueur(s)
1 A 4
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
VARIABLE
durée de vie
MOYENNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 82%

80%

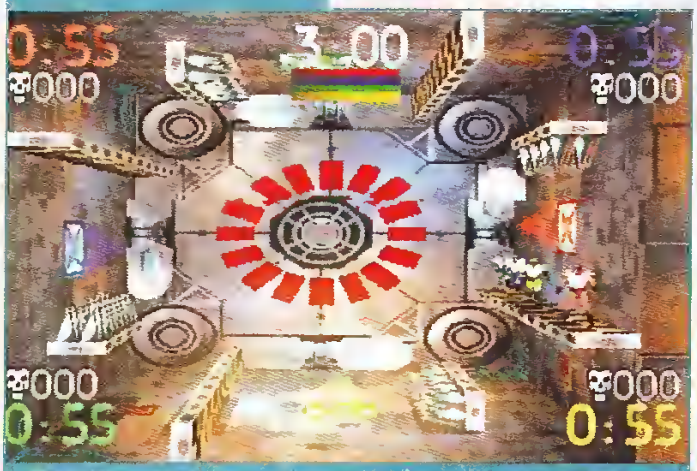
Grâce à un concept original, Blast Chamber innove de façon assez inattendue et se révèle assez intéressant. Gros plan sur un titre renversant.

Blast Chamber voit évoluer plusieurs petits personnages dans une espèce de cube. Ce cube contient un cristal (qu'il faut attraper) et plusieurs « niches » associées à chacun des joueurs (la bleue pour le joueur bleu, etc.). Votre but : déposer le cristal dans votre niche pour gagner du temps, ou bien dans celle d'un adversaire pour lui en faire perdre. Lorsque le cristal est utilisé, un autre apparaît immédiatement. Chaque perso possède une horloge individuelle (lorsque le temps atteint zéro, le perso perd une vie mais ressuscite aussitôt). Le gagnant est celui qui, à la fin du temps global affecté au stage (immuable, lui), a perdu le moins de vies. Différents modes vous autorisent à tester vos capacités en Tournoi, en mode Survival, etc. La possibilité de jouer jusqu'à quatre assure des parties excessivement mouvementées et les crises de fous rires (ou de nerfs !) sont indissociables d'une partie de Blast Chamber. Les pièges présents dans une salle se révèlent souvent bien pensés (il faut jouer avec les côtés du cube, que l'on peut renverser) et le temps de comprendre comment ils fonctionnent, on perd souvent une ou deux vies. Un jeu bizarre donc, assez difficile à cerner sur une seule page, mais qui mérite qu'on s'y intéresse.

Chris

en résumé

Blast Chamber est un jeu curieux, assez accrocheur, et franchement très original. Dommage qu'il ne soit pas un peu plus beau et plus jouable.



Certaines salles regorgent de pièges. Pour vous en sortir, essayez de comprendre comment « fonctionne » le tableau.

GRAPHISME 78%
Les combattants sont rikikis et les décors tout juste réussis.

ANIMATION 80%
Les mouvements des persos ne sont pas super fluides. C'est dommage.

SON 85%
Cris et bruits d'explosion de circonstance. L'ambiance sonore est OK.

JOUABILITÉ 80%
Un bouton pour sauter, un autre pour frapper. Simple mais pas vraiment convaincant.

LES DERNIERES NOUVELLES DE TOONVILLE

UN INCONNU S'AMUSE A REPEINDRE LES VOITURES FAÇON MOTOR TOON 2. JEROME, 10 ANS, NIE LES FAITS...

Une voiture toonesque pas encore vue au Salon de l'Automobile.

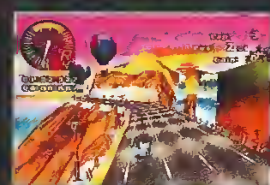
Vengeance ou nouvelle passion pour la peinture ? Parce que son père refuse de lui acheter le jeu Motor Toon Grand Prix 2 pour sa PlayStation, Jérôme aurait décidé de se venger en repeignant toutes les voitures dans le style de son jeu préféré.

L'enquête suit son cours...

Jérôme, artiste à ses heures.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.

Sony Game Line : 08 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.



© 1994 Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés. © 1994, 1996 Sunsoft Marketing Company. Tous droits réservés.
"PS" et "PlayStation" marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

LE TEMPLE DU SOLEIL

Super Nintendo

Fort du succès du premier épisode, Infogrames remplie avec une seconde adaptation des aventures de Tintin. Mot d'ordre : on prend les mêmes et on recommence !

Tintin a donné naissance en novembre 95 à un jeu de plate-forme encensé par tous les fans. Un an après, la plus célèbre des mèches blondes accomplit un come-back avec l'adaptation du Temple du Soleil (1949), suite des Sept boules de cristal (1948). Le jeu reprend d'ailleurs les moments clés des deux BD, avec un soin chronologique sans faille. Un bon point !
Concernant l'action, ne vous attendez pas à une refonte complète. Cette séquelle ressemble méchamment à son aînée, hormis l'histoire et les décors. Seule innovation notable, l'ajout de levels en 3D (et pas en mode 7, ç'aurait été trop beau) et de phases de jeu où le capitaine Haddock intervient en tirant sur des ennemis (mais il ne les tue pas, because c'est un jeu propre — no comment !). À part ça, rien n'a changé. La difficulté est toujours aussi élevée et la jouabilité loin d'être irréprochable. On frôle parfois la crise de nerfs ! Bref, chez Infogrames, on n'a apparemment pas encore compris qu'un jeu, aussi beau soit-il — et aussi grosse soit la licence — doit avant tout offrir un bon Game Play. Tant pis, le charme est rompu. Seuls les irréductibles fans prendront leur pied...

Elwood,
un « tintinet » déçu...

Le passage du canon, très beau, est aussi incroyablement énervant. Une nouveauté qui résume parfaitement le jeu...

Super Nintendo
LE TEMPLE DU SOLEIL

éditeur	INFOGRAMES
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON
difficulté	ELEVEE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

80%

En résumé

Beau, difficile, énervant, ce deuxième épisode des aventures de Tintin s'adresse aux fans absolus. Les autres ne lui pardonneront pas ses défauts !

GRAPHISME 90%
Toujours aussi classe, mais un peu moins que dans Tintin au Tibet.

ANIMATION 83%
Les phases en 3D sont ratées. Le reste tient la route, comme d'hab.

SON 90%
Les musiques collent à l'action. Les bruitages sont parfois un peu limite.

JOUABILITÉ 80%
Les actions sont trop pointues et les pièges parfois exaspérants.

NOUVEAUX MAGASINS
AIX EN PROVENCE - 2, rue Lacépède - Haut Crs Mirabeau
MOULIN - 48, rue des Coutelliers
THONON LES BAINS - Galerie l'Etoile
PERPIGNAN - 36, rue du Maréchal Foch
TARBES - 6, rue B. Barrere
REIMS - Place Drouet d'Erlon - Galerie du Lion d'Or
HAGUENAU - 2, rue des Dominicains - Galerie St Jacques

OUVERTURES PROCHAINES : CHARTRES - CALAIS - ARLES - ST MALO - CHERBOURG FECAMP - BERGERAC - NICE - ROANNE - SAINTES - SAUMUR LIMOGES - ST NAZAIRE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

PLAYSTATION

PlayStation

Console PLAYSTATION & un Pad
+ 1 CD de demo

1490,00 Frs

console Française distribuee et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Soviet Strike - Micromachines 3V - Die Hard Trilogy
Tomb Raider - Crash Bandicoot - Duke Nukeum 3D
Destruction Derby 2 - Mortal Combat Trilogy

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS

SATURN

SEGA SATURN

console SATURN et un pad*
et 1 CD de Démo

1490,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Micromachines 3V - NHL Hockey 97 - Doom
Duke Nukeum 3D - NBA Jam Extreme
Tomb Raider

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS

DOCK GAMES PAIE COMPTANT AUX MEILLEURES CONDITIONS VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO
(voir conditions argus dans votre magasin le plus proche)

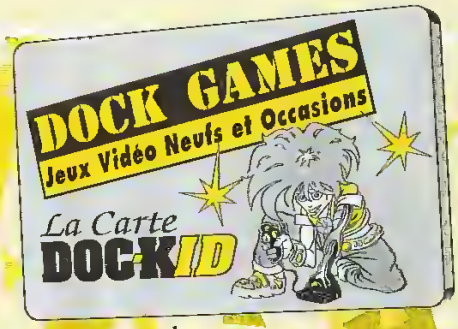
VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS

- **Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**
  cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans Indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 08 36 68 22 06
À VOTRE SERVICE

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96, notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin
Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale
Une vraie Centrale d'Achat, plateforme et entrepot
Renseignements 24H sur 24 au 08 36 68 22 06



- 02 St QUENTIN - Tél: 03 23 64 15 07 - 03 MONTLUCON - Tél: 04 70 05 94 82 - 03 MOULIN - Serveur 36 68 22 06 Nouveau ! - 06 NICE St Laurent du Var - Tél: 04 92 12 87 30
- 06 GRASSE - Tél: 04 93 36 34 45 - 10 TROYES - Tél 03 25 73 11 28 - 11 NARBONNE - Tél: 04 68 32 07 60 - 12 RODEZ - Tél 05 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél 04 42 21 95 26
- 13 MARSEILLE (Metro Castelane) - Tél: 04 91 78 96 75 - 16 ANGOULEME - Tél: 05 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél. 05 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél. 02 48 24 92 62
- 19 BRIVE La Gaillarde - Tél. 05 55 17 92 30 - 20 AJACCIO - Tél. 04 95 21 19 05 - 21 DIJON - Tél 03 80 58 95 94 - 22 St BRIEUC - Tél: 02 96 62 33 13 - 24 PERIGUEUX - Tél: 05 53 09 84 00
- 26 VALENCE - Tél. 04 75 56 72 90 - 27 EVREUX - Tél: 02 32 62 54 72 - 30 NIMES - Tél 04 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél: 05 56 01 13 19 - 34 SETE - Tél 04 67 74 81 46 - 37 TOURS - Tél 02 47 20 42 30
- 38 GRENOBLE - Tél: 04 76 47 14 25 - 34 MONTPELLIER - Tél: 04 67 60 42 57 - 40 TARNOS - Tél: 05 59 64 18 66 - 40 MONT DE MARSAN - Tél 05 58 06 39 51 - 41 BLOIS - Tél 02 54 78 97 38
- 42 St ÉTIENNE - Tél: 04 77 41 84 79 - 43 LE PUY EN VELAY - Tél: 04 71 09 37 17 - 44 NANTES - Tél: 02 40 35 57 93 - 45 ORLEANS - Tél: 38 77 98 30
- 47 AGEN - Tél: 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél 41 87 59 14 - 49 CHOLET - Tél 41 46 06 01 - 51 REIMS - Tél: 26 77 96 76 Nouveau ! - 57 METZ - Tél 03 87 36 33 33 - 59 DUNKERQUE - Tél 03 28 66 73 73
- 59 LILLE - Tél 03 20 51 44 75 - 60 CREIL - Tél 03 44 25 56 64 - 63 CLERMONT-FERRAND - Tél 04 73 28 93 37 - 64 TARNOS - Tél 05 59 64 18 66 - 65 TARBES - Tél 05 62 44 92 92 - Nouveau !
- 66 PERPIGNAN Tél: (serveur) 08 36 68 22 06 Nouveau ! - 67 STRASBOURG - Tél. 03 88 22 54 81 - 67 HAGUENAU - Tél 03 88 73 53 59 Nouveau ! - 69 LYON (Metro Guillotière) - Tél 04 78 60 33 60
- 71 CHALON S/Saone - Tél. 04 85 42 98 58 - 74 ANNECY - Tél: 04 50 51 44 98 - 74 ANNEMASSE & Geneve - Tél: 04 50 87 16 75 - 74 THONON LES BAINS - Tél. 04 50 87 16 75 Nouveau !
- 75 PARIS 16 (Metro Pompe) - Tél 0145 04 13 10 - 75 PARIS 8 (Metro Vavin) - Tél 01 46 33 79 11 Nouveau ! - 76 DIEPPE - Tél 02 35 84 63 90 - 76 LE HAVRE - Tél 02 35 22 72 55
- 77 MELUN - Tél: 01 64 37 41 98 - 79 NIORT - Tél: 05 49 77 05 13 - 80 AMIENS - Tél 03 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél 63 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél: 05 63 66 57 33 - 83 FREJUS - Tél 04 94 53 64 18
- 83 TOULON - Tél: 04 94 91 39 69 - 84 AVIGNON - Tél: 04 90 82 22 61 (MAGASIN PILOTE) - 93 AUBERVILLIERS - Tél 01 43 52 70 23 Nouveau ! - 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél 01 41 81 03 17
- 97 LA REUNION LE TAMPON - Tél 02 62 27 87 76 - 97 POINTE A PITRE - Tél 05 90 26 95 26 - 97 FORT DE FRANCE - Tél 63 12 13

* Selon le stock des magasins, l'état la vetusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement Pour les appels en 36-68-... : la taxation est de 2,23 F TTC / min.
** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins ...

DARKSTALKERS

PlayStation

PlayStation DARK-STALKERS

éditeur: CAPCOM
textes: ANGLAIS
genre: COMBAT
joueur(s): 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: INFINI
difficulté: VARIABLE
durée de vie: BONNE
prix: A B C D E F

88%

PLAYER FUN 88%

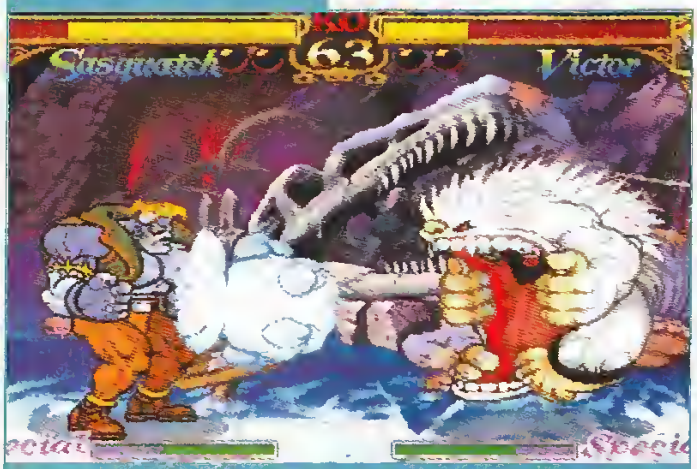
Alors que les possesseurs de Saturn peuvent s'éclater depuis plusieurs mois avec Night Warriors, les PlayStation-maniacs sont à la traîne. Heureusement Darkstalkers arrive... enfin.

Généralement assez diplomate pour proposer les mêmes jeux au même moment sur Saturn et PlayStatione, Capcom a, cette fois, dérogé à la règle. En effet, ce Darkstalkers est la première version du célèbre hit arcade. Sur Saturn, c'est la deuxième qui a été programmée (celle avec plus de personnages, plus de coups, etc.). Autrement dit, non seulement Darkstalkers arrive à la bourre sur la console de chez Sony, mais en plus, il s'agit du « vieux » jeu. Pour ceux qui ne le sauraient pas, Darkstalkers invite à se battre avec des monstres de légende : loup-garou, vampire, momie, zombie... Il y en a pour tous les goûts ! Fidèle à sa réputation de maître du jeu de combat, Capcom propose un titre de qualité, mais sans surprise. La palette de coups des dix persos disponibles est large, ils disposent de plusieurs pouvoirs spéciaux, peuvent effectuer des enchaînements, déclencher des furies... L'habitué retrouve vite ses marques et la jouabilité fait que l'on s'amuse rapidement. Maintenant, ce Darkstalkers arrive bien tard. On l'aurait qualifié de hit génial il y a un an, mais aujourd'hui il ne fait plus figure « que » de bon jeu. Reste à savoir si vous faites partie de ces gens qui voient le verre à moitié vide... ou à moitié plein.

Chris

en résumé

Darkstalkers est un titre de bonne tenue, plutôt bien réalisé, mais il arrive tard par rapport à la version Saturn, plus aboutie. Dommage.



Sasquatch est sans doute le perso le plus attachant. Une grosse boule de poils blanche prête à faire les pires grimaces...

GRAPHISME 92%
Décors et persos réussis. On sent le souci du détail.

ANIMATION 90%
Certaines animations auraient pu être plus soignées, mais l'ensemble est convenable.

SON 92%
La musique d'intro est géniale. Celle des stages tient la route.

JOUABILITÉ 90%
Les coups sortent bien mais jouer avec six boutons, sur PlayStation, c'est la galère...

Concours

3615 Player One

pour Jouer : *jeux

Les Lots

10 Doubles Starters NETRUNNER®

50 Tee-shirts NETRUNNER®

Découvrez NETRUNNER® le jeu de cartes pour vous défier, vous, les cybernautes.

© 1996 Wizards of the Coast, Inc. Cyberpunk 2020, Cyberpunk et Netrunner sont des marques propriété de R. Talsorian Games, Inc., et sont éditées sous licence par Wizards of the Coast.

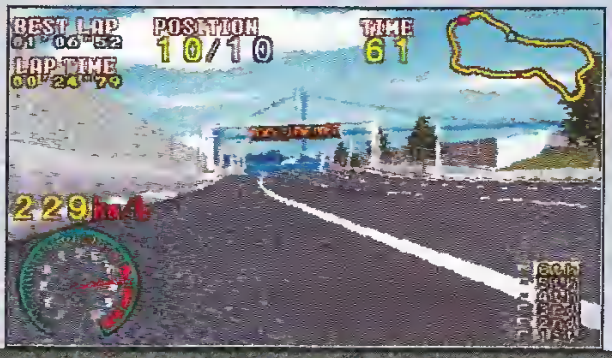
ViteVite

SATURN
Highway 2000

prix 69 %

éditeur	JVC
textes	ANGLAIS
genre	COURSE AUTO
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Voilà un jeu de caisses étonnant, dans la mesure où les belles carrosseries que vous pouvez admirer ne sont pas seulement mécaniques ! En effet, le jeu, la jaquette et la notice sont truffés de photos de jolies filles en tenue légère. Au dos de la boîte, on vous promet un strip-tease quasi intégral en cas de bon résultat. Mais les demoiselles ne vont jamais au-delà du maillot de bain... Allons, je m'égare, venons-en au jeu lui-même. Vous avez le choix entre trois voitures qui diffèrent au niveau de la vitesse maximale, de l'accélération, de la maniabilité et de la tenue de route. Vous pouvez tourner en Time Trial ou disputer un tournoi. Dans les deux cas, le nombre de tours est toujours de trois, ce qui fait tout de même un peu léger. Au total, cinq circuits sont disponibles. La conduite se fait la plupart du temps en dérapage contrôlé, chose fort agréable lorsqu'on est amateur du genre. Visuellement, ce n'est pas ce qui se fait de mieux, étant donné le support. On est plus proche de Top Gear sur SN que de Ridge Racer ou Sega Rally, pour rester sur la même console. Le jeu à deux est possible grâce à un écran splitté qui présente... deux inconvénients : primo, l'animation rame un peu plus, et secundo on ne peut jouer qu'en vue subjective, alors que trois vues sont disponibles (subjective, extérieure en plan rapproché, et extérieure en plan éloigné). Bref, Highway 2000 est amusant mais pas indispensable. On a vite fait le tour des circuits, et la note doit beaucoup au charme des baigneuses et de leurs poses suggestives. Est-ce vraiment suffisant ? **Chon**



SUPER NINTENDO
Incantation

prix 77 %

éditeur	TITUS
textes	ANGLAIS
genre	PLATE-FORME/AVENTURE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Incantation est un jeu de plate-forme qui mélange magie et pouvoirs spéciaux. En effet Zmiro, un gentil magicien qui possède le livre de sorcellerie suprême se retrouve kidnappé. Pour le retrouver, Zmira sa fille, doit, dans chaque niveau, récupérer trois épis de blé, affronter un boss, combattre moult ennemis, et encore un boss à la fin de chacun des sept mondes. Heureusement, pour se défendre, elle pourra acquérir pas moins de neuf tirs différents — cachés un peu partout. Ce soft peu original, mais sympathique, contentera les férus de la 16 bits pas trop regardants... **Mahalia**

SATURN
Darius II

prix 75 %

éditeur	TAITO/SEGA
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT THEM UP
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

La saga des shoot them up Darius est ancienne et assez connue. Leur « cachet » provient du fait que les ennemis ressemblent à des poissons ! Plutôt kitsch... Ce Darius-ci est l'adaptation d'un des premiers du cru et la réalisation reste donc moyenne. La possibilité de zoomer sur l'action constitue une innovation, mais... « cétacé » gadget. Il existe tout de même vingt-six niveaux, et l'on peut choisir entre plusieurs chemins à la fin de chacun. Ce Darius est sympa, mais sachez qu'un autre — de facture bien plus récente — est déjà sorti sur Saturn : Darius Gaiden... **Bubu**

LE ZOOM DE VITE VU

Highway 2000 (Saturn) est un CD alliant deux styles : course de voitures et charme.

SUPER NINTENDO

Realms

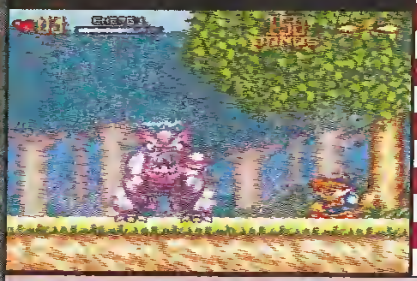
prix 65 %

éditeur: TITUS
textes: FRANÇAIS
genre: SHOOT THEM UP
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Ca faisait longtemps qu'on n'avait pas eu de jeu de tir/plate-forme sur SN. Dans Realms, vous devez sauver des royaumes qui subissent le joug d'un méchant. Il faudra traverser diverses contrées pour remonter jusqu'à lui. Mais des ennemis hétéroclites se dresseront sur votre chemin (allant du simple soldat à la flammèche vivante !). C'est avec votre pistolet multitir que vous les éliminerez tous. Bref, rien que du classique... Et si la réalisation est correcte, le style naïf des graphismes et une certaine difficulté vous ôteront l'envie de traîner dans ce jeu. **Bubu**

SUPER NINTENDO

Oscar



prix 60 %

éditeur: TITUS
textes: FRANÇAIS
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Enfin un jeu de plate-forme sur SN ! Mais si les intentions sont bonnes, le résultat reste un peu superficiel : scénario et action pèchent par trop de banalité... Oscar, une espèce de petit renard, se balade dans plusieurs mondes et doit rapporter des Oscars (récompenses cinématographiques américaines). Les graphismes sont assez beaux mais très confus, et certaines idées sympa, comme les téléporteurs ou les plates-formes invisibles, ont à vrai dire un petit goût de déjà vu. Faire du jeu sur 16 bits, c'est bien — mais faire un bon jeu, ce n'est pas toujours acquis ! **Mahalia**

PLAYSTATION

Robotron X

prix 30 %

éditeur: GT INTERACTIVE
textes: ANGLAIS
genre: REFLEXE
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Dans la série « jeux antiques, jeux en toc », voici Robotron X. Ce CD est en effet l'adaptation d'une borne d'arcade du début des années 80. Le principe du jeu reste donc très simple : dans des pièces au graphisme « fil de fer », vous devez ramasser des bonus, en évitant de vous faire attraper par des robots. Vous pouvez les éliminer en tirant dessus à l'aide des quatre boutons de la manette (chacun visant dans une direction). Comme l'action est très rapide, il faut avoir des réflexes. Un jeu amusant cinq minutes, le temps d'en comprendre le principe. **Bubu**

PLAYSTATION

Project Overkill

prix 65 %

éditeur: KONAMI
textes: ANGLAIS
genre: TIR/EXPLORATION
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: OUI
continue: OUI

Dans ce jeu de tir gore, votre perso se déplace dans des labyrinthes en 3D isométrique. On doit trouver des clés, shooter les ennemis et se réapprovisionner, afin d'atteindre vivant la sortie. Classique. Mais ici on s'ennuie plutôt et on s'énerve car les tirs sont imprécis en raison, justement, de la 3D isométrique. De plus, les graphismes sont ternes et on se croirait dans un jeu 16 bits moyen, style Skeleton Crew sur Megadrive. Dites-vous bien que dans le même genre, sur PlayStation, le premier épisode de Die Hard Trilogy est bien meilleur que Project Overkill. **Bubu**

ViteVu

SUPER NINTENDO

Whizz

prix 84 %

éditeur: TITUS
textes: FRANÇAIS
genre: COURSE/PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Sorti sur PlayStation le mois dernier, Whizz arrive désormais sur Super Nintendo, un support mieux adapté pour ce soft qui n'exige pas une technologie avancée. Le principe de jeu reste le même, à savoir une course qui se dispute dans un environnement en 3D isométrique, avec divers mécanismes à activer et options à récupérer pour pouvoir progresser. Le perso est toujours un petit lapin coiffé d'un chapeau, qui peut sauter et exécuter une attaque en vrille sur ses ennemis. Voilà un soft amusant qui contentera tous les joueurs mais ne restera pas dans les annales. **Chon**

GAME GEAR

VF Animation

prix 40 %

éditeur: SEGA
textes: ANGLAIS
genre: COMBAT
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

La Virtua Fighter mania frappe fort et maître Sega, par le succès alléché, a tenté de convertir ce jeu béni des dieux sur... Game Gear. Le pari est raté. De la 3D, nous sommes retombés dans la représentation classique en 2D (avouons que c'est normal) et le jeu perd ici tout son intérêt technique. La jouabilité se révèle en effet exécrable et malgré un mode Story assez rigolo, on laisse vite tomber ce jeu laid et peu intéressant. Si vous aviez l'intention de vous procurer VF Game Gear, mettez donc vos thunes de côté et courez plutôt en arcade les dépenser dans VF 3... **Chris**

PLAYSTATION

X-Com

prix 89 %

éditeur: ELECTRONIC ARTS
textes: FRANÇAIS
genre: STRATEGIE
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: OUI
continue: NON

Dans ce nouveau volet de X-COM, Terror from the Deep, il est question d'aliens s'en prenant aux fonds marins. Contre ce péril, on réactive la cellule X-Com. L'organisation n'étant pas nouvelle, son fonctionnement ne change pas, et l'interface demeure strictement identique (au pixel près). Le déroulement du jeu reste également le même ainsi que le système de combat. Seuls les graphismes ont été un peu modifiés. Pas terrible mais les jeux de réflexion-stratégie sur PlayStation sont suffisamment rares pour que celui-ci attire l'attention des amateurs du genre. **Wolfen**

SATURN

Keio 2

prix 82 %

éditeur: JVC
textes: ANGLAIS
genre: PLATE-FORME/SHOOT'EM UP
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: 3

Ce soft sympathique met en scène une bunny girl nommée Keio. Un dessin animé en guise d'intro, et vous voilà plongé dans le jeu, qui se compose de passages de plate-forme tout ce qu'il y a de plus classiques, et d'autres axés shoot'em up. Ce qui donne une diversité appréciable au jeu. Les graphismes très colorés, comme l'esprit du jeu, sont gentils. Bref, Keio 2 est un jeu mignon et pas trop difficile qui devrait plaire aux tout-petits, d'autant que la difficulté n'est pas des plus rebutantes... Les autres risquent de s'ennuyer un peu. **Chon**

PORTE DE VERSAILLES

SALON DU MULTIMEDIA

DU 27 NOVEMBRE AU 1er DECEMBRE - DE 9h30 à 20h00

Détendez-vous ! Le salon est strictement réservé à toute la famille !

Bagros & Associés

Attachez vos ceintures, préparez vous à vivre une expérience hallucinante, repoussant les frontières du temps : vous allez avoir l'impression surréaliste que **10 ans se sont écoulés depuis le salon 1995.**
Au programme : démonstration de la nouvelle puissance des micros et de la richesse des CD-Rom, traversée de l'ère du multimédia et explosion créative du design des jeux.
Attendez-vous à découvrir des mondes inexplorés : des espaces où le on-line et la téléphonie s'expriment en toute liberté, et des animations toujours plus nombreuses et percutantes.
Après le MULTIMÉDIA WORLD SHOW 1996, vous ne serez plus jamais comme avant...

DU MERCREDI 27 NOVEMBRE AU DIMANCHE 1er DÉCEMBRE

France SUPERVISION La Chaîne 16/9

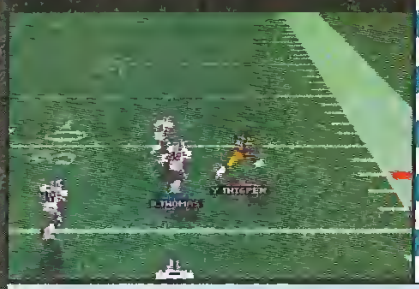
La Cinquième

Informations et jeu au : **08 - 36 68 36 38**
... un PC multimédia à gagner !
www.mosaique.fr\MultimediaWorldShow

MULTIMEDIA WORLD SHOW
SUPERGAMES

ViteVu

PLAYSTATION
Madden 97



prix	81 %
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	ANGLAIS
genre	FOOT US
nombre de joueurs	1 A 8
sauvegarde	OUI
continue	NON

Alors que les crus 97 de NBA Live et Fifa Soccer devraient débarquer d'ici peu, Electronic Arts nous propose Madden. Concernant les modes de jeu, sachez que vous pouvez disputer, au choix, un match amical, une saison, ou un tournoi. Vous pouvez aussi paramétrer la météo ainsi que la durée de la partie. Avant chaque coup, vous devez, comme d'habitude, choisir une tactique parmi les nombreuses disponibles. Bref, c'est un jeu de foot américain dans la veine des nombreux qui sont déjà sortis. Avis aux amateurs. **Chon**

PLAYSTATION/MEGADRIVE
NHL 97

prix	85 %
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	ANGLAIS
genre	SIMU DE HOCKEY
nombre de joueurs	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON

Après PGA, voici les versions 97 de NHL pour 16 et 32 bits. Sur MD, pas de surprise (énième remise à jour des données officielles de la NHL). Sur PlayStation, en revanche, c'est une première. Electronic Arts n'avait pas encore commercialisé sa simulation de hockey et c'est désormais chose faite. Ces deux versions n'ont, graphiquement, rien à voir (polygones et 3D mappée pour la PlayStation, et bitmap pour la MD). Le contenu apparaît, lui, strictement identique, à un petit détail près : le mode Entraînement du NHL 16 bits tenant vraiment de l'anecdoctique. **Wolfen**

PLAYSTATION
Return Fire

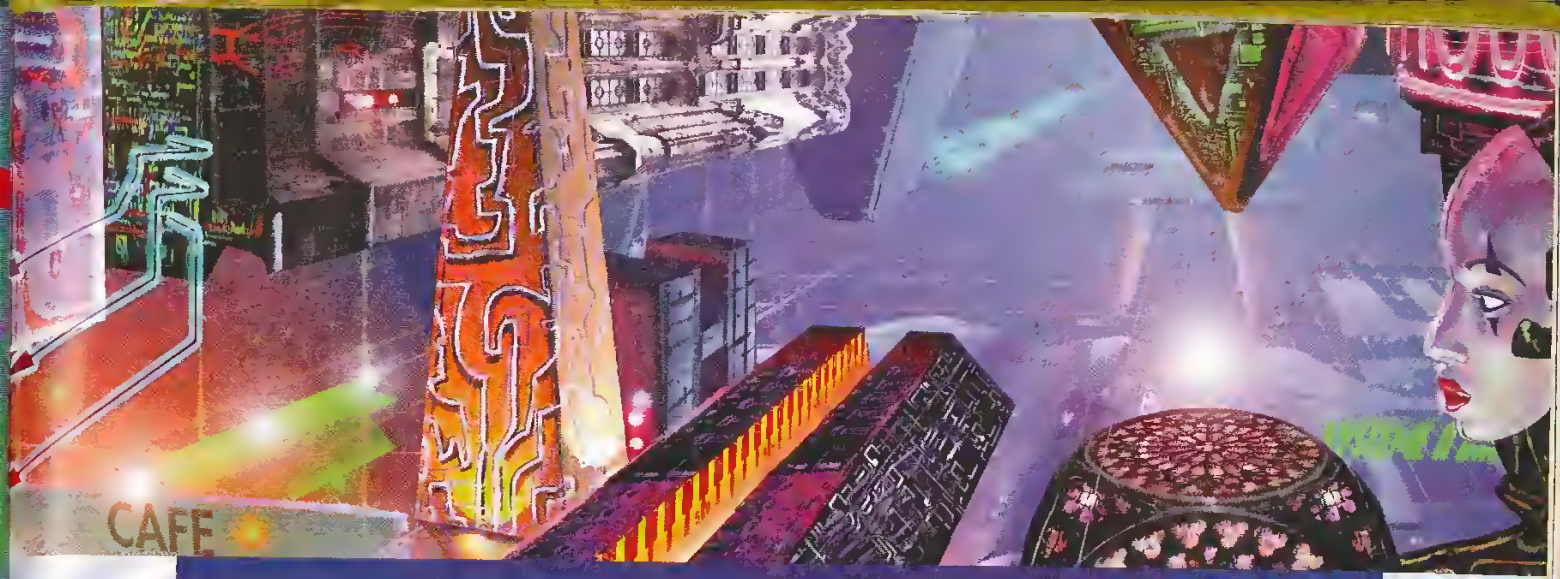
prix	85 %
éditeur	WARNER
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT'EM UP
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON

Return Fire, shoot'em up aux allures de simulation, est maintenant disponible sur PlayStation. À partir de votre base, vous attaquez le territoire adverse afin de vous emparer du drapeau symbolique. Vous disposez de blindés lourds et légers, d'hélicoptères et de jeeps — mais le tout en nombre très limité. L'ennemi vous opposera de nombreuses pièces d'artillerie et quelques hélicoptères, les affrontements se déroulant sur fond de grands morceaux de musique classique. Bref, avec une bonne cinquantaine de missions, vous n'êtes pas au bout de vos peines. **Général Wolf**

SATURN
Crime Wave

prix	55 %
éditeur	EIDOS
textes	ANGLAIS
genre	COURSE/TIR
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Vous incarnez un privé évoluant dans le futur et poursuivez les criminels à bord d'une voiture surarmée. Les décors urbains dans lesquels se déroule l'action sont en 3D polygonale, et vus de 3/4 haut. Lorsqu'une voiture est localisée, vous devez la rejoindre le plus vite possible, évitant circulation et infrastructures. L'arrestation ne se fait pas sans violence car le bandit est en général mieux équipé que vous ! Des graphismes « 16 bits », une animation poussive et une jouabilité qui rend l'action confuse font de ce Crime Wave un petit jeu qui ne fera pas de vagues. **Bubu**



CARTONNEZ DANS L'UNIVERS CYBER !

Connecte-toi à un monde où les grandes sociétés multinationales affrontent les pirates de l'informatique. Choisis ton camp ! Celui des *Corporations* ou celui des *Runners*. La *Corporation* fera tout pour sauvegarder coûte que coûte ses données en créant des forteresses virtuelles.

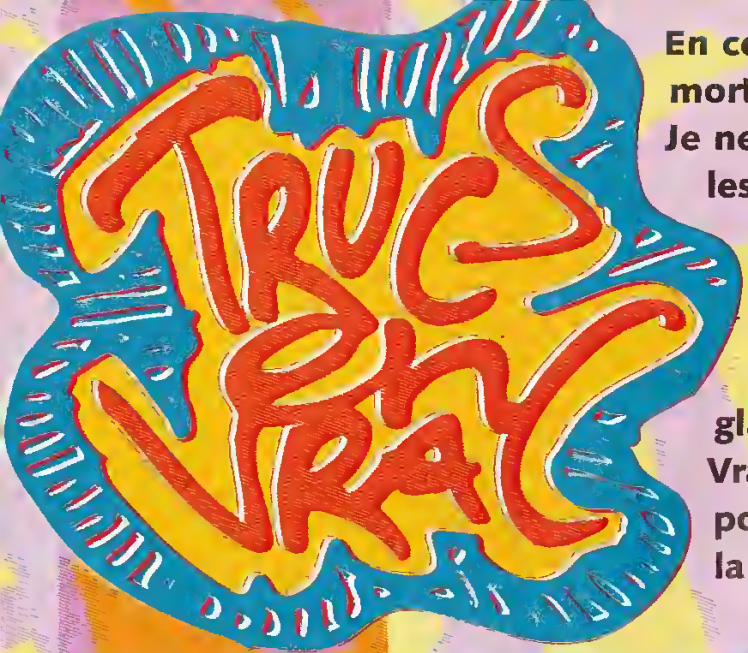
Le *Runner*, quant à lui, tentera tout ce qui lui est permis pour s'infiltrer dans les systèmes informatiques de sa victime. ***C'est le duel des cartes violettes contre les cartes vertes.***

Découvre ce nouveau jeu de cartes du "3ème Type" dans tous les magasins de jeux.

NETRUNNER®, UN NOUVEAU DEFI POUR VOUS, LES CYBERNAUTES

POUR TOUTE INFORMATION :
WIZARDS OF THE COAST, FRANCE
SERVICE CONSOMMATEUR - BP 103
94222 CHARENTON CEDEX
TEL : 01 43 96 35 65
3615 WIZARDS (1,29F la minute)

© 1996 WIZARDS OF THE COAST, Inc. Cyberpunk 2020, Cyberpunk et Netrunner sont des marques propriété de R. Talsorian Games, Inc., et sont éditées sous licence par WIZARDS OF THE COAST, Inc



En ce mois de novembreuuu, les codes mortels se ramassent à la pelle... Je ne mens pas, jugez-vous même : les cheats inédits de Formula One, les codes qui tuent de Virtua Fighter Kids, les astuces de choc de Shellshock, les boss d'Ultimate MK3, l'invincibilité de Blam Machinehead, et bien d'autres se glaneront sans peine dans ces Trucs en Vrac. Une fois de plus, j'ai ratissé large, pour tous vous satisfaire. Allez les amis, à la prochaineuuu...

Bubu, poète disparu.

Codes Action Replay

Maui Mallard (SN)

Vies infinies : 7E1F4A63
Energie infinie : 7E0083C4
1 ✓ à la fin du stage : 7E1F5BFF
Mauvais placer Yin Yan à fond : 7E0DDD07
Bulles verdâtres à fond : 7E0DDD07
Bulles blanches à fond : 7E0DDB65
Balles rouges à fond : 7E0DDD63
(Cf. Solinjane, Cheats)

Spirou (SN)

Vies infinies : 7E0E4102
Energie infinie : 7E004006
Temps infini : 7E0043E2
Cartes infinies : 7E004063
49 chapeaux permanents (une vie à chaque niveau sur mode 4) : 7E004235
Oxygène infinite : 7E0044C2
(Cf. 6 Unique Cabers)

LE CHEAT DU MOIS

Formula One

PlayStation

F1 transformées, nouveaux circuits...

LDF & Chon

C'est LDF et Chon, surnommés Lolo De Ferrari et ChonMacher, qui ont dégotté ces codes inédits. Logique, vu leurs surnoms. Les cheats s'effectuent tous à l'écran de sélection du type de course (Entraînement, Qualification, Course).

- Buggy Mode : **Droite, Haut ▲ Gauche, Haut ▲.**
- Bike Mode : **Bas, Haut ● ▲ Droite, Haut ▲.**
- Lava Mode (le sol du circuit est recouvert de lave) : **● Haut, Droite, Droite ● ✕.**
- Gibberish Mode (le commentateur dit, encore plus, de bêtises) : **Gauche ● Haut, Bas, Bas, Droite ●.**
- Nouveau circuit (en forme de F1) : **Gauche, ● ● ▲ ▲ ● Haut, Droite.** Une fois le code entériné, commencez une Simple Course, puis quittez-la. Ensuite, retournez à l'écran de sélection des circuits, où cette piste sera valable.
- Changer la langue des commentaires (mais les menus restent dans la langue d'origine) :

Anglais : **▲ ● Haut ▲ Bas ● ● Bas.**
Français : **● Bas, Bas, Gauche ● Gauche ●.**
Allemand : **Bas, Haut, Gauche, Gauche ● ✕.**
Espagnol : **▲ ● Droite ● ▲ ● Droite ●.**
Italien : **● ● Gauche ● Haut ●.**

Virtua Fighter kids

Saturn

Boss, fils de fer

Chris & Reyda

Les deux codes s'effectuent à l'écran de sélection des personnages.
• Pour avoir le boss (Dural) : **tapez Bas, Haut, Droite, A + Gauche**. Si vous voulez que le boss ait un bocal à la place de la tête (avec un poisson rouge à l'intérieur !), **maintenez ensuite C**

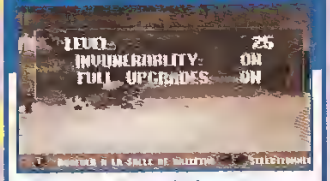
enfoncé durant tout le chargement !
• Mode fil de fer (avec une vue style combat de boxe) : **choisissez votre perso en gardant L enfoncé.**

Shellshock

Saturn

Invincibilité, choix du niveau, armes à fond

Bubu



Ce code, c'est l'choc ! Dans le hangar, faites : **Bas, Haut, Bas, 7 fois Haut, Bas, Bas, A, A, A.**
PS : votre énergie descendra, avant de remonter...

Shellshock

PlayStation

Invincibilite, choix du niveau, etc

Shell'ho

Là où il me faut un code sur Shellshock, il en faut deux à Chon...
• Debug Mode : à l'écran titre, rentrez rapidement le code : **Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Bas, Droite, Droite** ●.
Un nouvel écran apparaît.

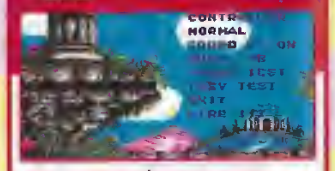
Il permet de choisir le niveau, d'entendre les sons du jeu, de voir toutes les vidéos et le générique.
• Invincibilité : Commencez une partie, puis quittez-la avec les menus. Ensuite, à l'écran titre, faites : **Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, ▲** (son de piano). Recommencez ensuite une partie : l'énergie du char descendra, mais remontra toujours...

Izzy's Olympic Quest

Super Nintendo

Choix du niveau

Bubu



Voici un code « easy ». **Mettez la pause durant une partie, puis tapez Gauche, Bas, Bas, Gauche, Droite, Bas.** Faites Reset, puis allez dans le menu d'options.

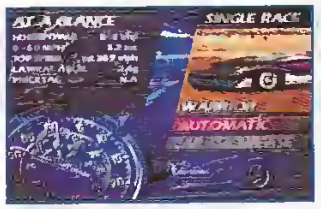
The Need for Speed

Saturn

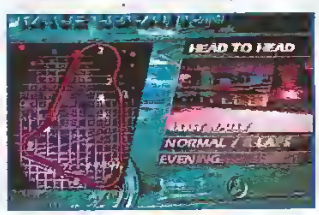
Nouveaux circuits, nouvelle voiture

N. Esmault

Les codes de Need For Speed sur Saturn arrivent, faut pas être pressé ! Avant toute chose, allez dans le mode Tournament, puis, dans les mots de passe, rentrer : **CWCUR**. Ressortez ensuite du mode Tournoi, et choisissez un autre mode de jeu. Ensuite,



faites les manips suivantes :
• Nouveau circuit caché (Lost Vegas) : quand vous êtes à l'écran de choix des circuits, faites-les tous défiler, jusqu'à



tomber sur celui-ci. Simple, non ?
• Mode Rally (la route est en terre, style Sega Rally) : quand vous êtes à l'écran de choix des circuits, **maintenez enfoncé L + R** pour que s'inscrive le mode Rally.
• Voiture Warrior : quand vous êtes à l'écran de choix des voitures, faites-les toutes défiler, jusqu'à tomber sur celle-ci. C'est une voiture imaginaire, une véritable bombe.

Mots de passe

Blam Machinehead (PlayStation)

Niveau 1.2 : 5UQZFO54JJ
Niveau 1.3 : RYN76ODELM
Niveau 1.4 : EPP-GHDXWC0
Niveau 2.1 : 15AP1HOD5BF
Niveau 2.2 : E94T1HOD1L
Niveau 2.3 : MHL-BOYTCM
Niveau 2.4 : AUF-HOKTPU
Niveau 2.5 : BDNJ-HOLLPU
Niveau 3.1 : 5A3C9BQ4J
Niveau 3.2 : E9GGH6-1IGH
Niveau 3.3 : [illegible]
Niveau 3.4 : 5KA-GHO9P4O
Niveau 4.1 : JJUBNN9FCM
Niveau 4.2 : EYWJ-HOP7BF
Niveau 4.3 : JQNT-HOP7BI
Niveau 4.4 : YG9DAO-LFOS
Séquence de fin : 6H9UAOQJ2F

(Chon)

Blam Machinehead (Saturn)

Niveau 1.2 : 1058NV-UPZCQ 4HWGE
Niveau 1.3 : TUM7-[illegible]
Niveau 1.4 : [illegible]
JCP6Y-H4UL
Niveau 2.1 : UFZ-GRX9Y-QLA5Y
Niveau 2.2 : 42WZ-JGK P5K5H7
Niveau 2.3 : VR4-GE2D5-GHGUY

Mots de passe

Niveau 2.1 : 1NBCX CXVD PA3K1
Niveau 2.5 : CFCRD TSKXJ UBNG
Niveau 3.1 : 2XVSD AHC3J 32MF
Niveau 3.2 : WOJEH SY3-D 7FRU
Niveau 3.3 : THYDH DMZDJ 3C2FK
Niveau 3.4 : 1SOJS 13OBP YCMW3
Niveau 4.1 : YCTSO PUUKS 2BCHT
Niveau 4.2 : QZ3LH JDUY4 21FSD
Niveau 4.3 : WS7YG HQPIW BOFOK
Niveau 4.4 : 2FHK4 KFSRU Z11T2

(MachinChon)

Ultimate MK3 (Saturn)

[illegible] Elle s'effectuent à l'écran de Game [illegible] qu'il [illegible] Ils sont décrits par le nombre de fois qu'il faut appuyer sur les boutons importés [illegible] à la notice. Je vous rappelle qu'en utilisant la croix de direction vers le haut, vous inversez les données. Par exemple, si vous voulez faire « 9 », dirigez plutôt la croix vers le haut et tapez une fois sur le bouton (au lieu de répéter 9 fois la pression). Vous [illegible] temps. Au fait, les boutons en question sont X, Y, Z pour les trois premiers symboles à lire, [illegible] A, B, C pour les trois derniers.

Need for Speed

PlayStation

Une mitraillette qui fait valser les voitures !

Bubu

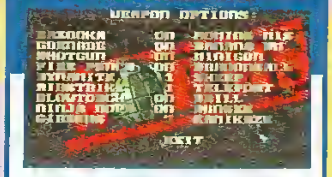
Voilà un code marrant, et utile. En mode de course Head-to-head, choisissez votre voiture, puis celle de votre adversaire. À partir de là, **maintenez la diagonale Haut-Gauche + L1 + ● + pendant tout le chargement, et jusqu'à ce que le jeu débute.** Durant la course, en mettant la croix de direction vers le haut, le bruit de votre klaxon sera remplacé par un bruit de mitraillette, et les voitures adverses s'envoleront comme dans Twister !

Worms

Saturn

Armes bonus

Jim Earthworm (Los Angeles)



Enfin le code de Wroms, pardon, Worms Saturn ! Au menu Weapon Options, placez le curseur dans le vide (ne pointer aucun texte), puis tapez trois fois : C, Z, Z.

Black Fire

Saturn

Changer de niveau, invincibilité, vidéos...

Milouse

Noir, c'est noiiiir, il n'y a plus d'espoir... Sauf si vous rentrez les codes ci-dessous, qui ne peuvent que vous redonner de l'assurance.
Ces cheats s'effectuent tous à l'écran titre.

• Voir toutes les vidéos du jeu : **appuyez sur Z, A, Z, A, B, A, B, Y, C, A, C, A !** Les vidéos commencent. **Appuyez sur A ou Start** pour accéder à la suivante.

• Réapprovisionnement : **pressez L, A, Z, Y, A, Bas, Bas.** Une voix confirme la réussite du code. Pendant le jeu, mettez la pause puis retirez-la pour refaire le plein d'essence et d'armes.

• Invincibilité : **pressez et maintenez A, et B, et C. Relâchez C, puis B, puis A. Ensuite, faites B, A, B, Y; enfin, maintenez X, faites Haut, pressez et maintenez Bas, et relâchez X !** Vous entendrez une voix si vous avez réussi. Mais cela n'aura rien à voir avec la folie que ce code de « ouf » pourrait engendrer...

• Changer de niveau : **pressez et maintenez C, et B, et A, Haut, et enfin L. Relâchez ensuite A, puis C, puis L, et enfin Haut.** Ensuite, durant le jeu, **maintenez A + B + C + Haut, et appuyez sur L pour aller au niveau supérieur; ou maintenez X + Y + Z + Haut, et appuyez sur L** pour revenir au niveau précédent. Comme Jeanne d'Arc, vous devriez entendre une voix.

Blam Machinehead

PlayStation

Munitions et énergie infinies

PlayStaChon

Chon a encore trouvé des codes simples, faciles, et surtout courts, sur un jeu que je déteste. Je me demande s'il me donne ses codes pour me rendre service ou pour me narguer ! Bref, à l'écran titre, faites les manipulations ci-dessous. Si vous ne vous êtes pas embrouillé (hein Chon !), une phrase confirmant la réussite du code apparaîtra.

• Munitions infinies : **●●●● L1 ● L1 L1 ● L1 ● L1 L1 ● L1 ● L1 L1 L1 L1.**

• Énergie infinie : **● L1 L1 L1 ● L1 ●● L1 ●●● L1 L1 L1 L1 L1 ●● L1.**

(PS : Merci quand même Chon !)

WipEout

Saturn

Classe Rapier, circuit caché

Bubu & Reyda

On a fini par les trouver les cheats de WipEout Saturn ! À croire que les gars de chez Sega se la jouaient rats ! Bref, les cheats se font au menu de base.

• Rapier Class : **mettez le curseur sur Start Race, puis enfoncez les boutons : A + B + C + Z + Gauche.**

La classe Rapier est désormais valide.

• Circuit Firestar : **mettez le curseur sur Options, puis enfoncez L + R + B + Z + X + Haut.** Le circuit Firestar est maintenant disponible.

Earthworm Jim 2

Super Nintendo

Debug Mode (choix du niveau, caméra, sons...)

Jonathan Euillet (Guignicourt)

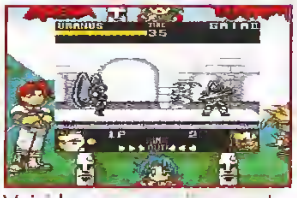
Il faut mettre la pause pendant une partie, puis taper :
Select, Gauche, Droite, A, X, X, Gauche, Droite.
Retirez ensuite la pause et l'écran du Debug Mode apparaît alors comme par magie.

Toshinden

Game Boy

Coups inédits

Chris & Bubu



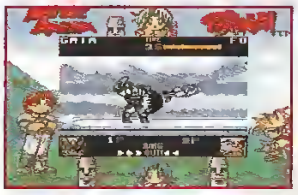
Voici les coups qui ne sont pas inscrits dans la notice, et dont certains ne fonctionnent qu'en Scorcher Mode. On vous rappelle que les codes pour accéder à ce mode de jeu et aux boss ont été donnés dans PO n° 66.

• Eiji :
- Jigokumon (Scorcher Mode) :**quart de cercle vers l'avant, diag. Avant-Bas, Avant, A + B.**

• Kayin :
- Hell's Gate (S.M.) : **Bas, quart de cercle vers l'Avant, diag. Avant-Bas, Zvant, A + B.**

• Sofia :
- Air Thunder Ring (S.M.; à faire en l'air) : **quart de cercle vers l'Arrière, B.**
- High Thunder Ring (S.M.) : **Avant, Bas, diagonale Avant-Bas, B.**
- Jewelry Shower (S.M.) : **demi-cercle vers l'Avant, A.**

• Rungo :
- Hyper Batter Up (S.M.) : **quart de cercle vers l'Arrière, A + B** (laissez appuyé A + B puis relâchez. Plus vous laissez A et B enfoncés, plus le coup sera puissant).



• Duke :
- Roses Coffin (S.M.) : **quart de cercle vers l'Avant, A (3 fois de suite).**
- Grand Cross (S.M.) : **quart de cercle vers l'Avant, diag. Avant-Bas, Avant, A + B.**

• Fo :
- Ren-Fo (S.M.) : **quart de cercle vers l'Avant, A.**
- Chi-Fo (S.M. ; à enchaîner avec Ren-Fo) : **quart de cercle vers l'Avant, B.**
- Ten-Fo (S.M. ; à enchaîner avec Chi-Fo) : **quart de cercle vers l'Avant, A + B.**

• Mondo :
- Raijin Shoheki (S.M) : **demi-cercle vers l'Avant, A.**
- Goriki Senpujin (S.M.) : **quart de cercle vers l'Arrière, diag Arrière-Bas, Arrière, A + B.**

• Ellis :
- Pretty Danse (S.M. ; à faire près de l'adversaire) : **demi-cercle vers l'Avant, B.**

• Sho :
- Jigoku-Gokurakumon (S.M.) : **quart de cercle vers l'Avant, diag. Avant-Bas, Avant, A+ B.**
- Shisho-Tensei (pour contrer une attaque; S.M.) : **quart de cercle vers l'Arrière, Avant, B.**

• Gaïa 2 :
- Flame breath : **demi-cercle vers l'Avant, B.**
- Energy slash : **quart de cercle vers l'Arrière, B.**
- Illusion Attack : **quart de cercle vers l'Arrière, A.**
- Charging Thrust : **Avant, Bas, diag. Avant-Bas, B.**
Moonlight : **Arrière,Avant, B.**
- Dark Punisher : **quart de cercle vers l'Avant, diag. Avant-Bas, Avant, A + B.**
- Skyhigh Kick : **Haut, diag Arrière-Haut, demi-cercle vers l'Avant, A.**
- Flame Dance : **Haut, diag Arrière-Haut, demi-cercle vers l'Avant, B.**
- Blazing Blow : **Avant, diag. Avant-Bas, Bas, diag. Arrière-Bas, demi-cercle vers l'Avant, A.**
- Mega Flame Dance (S.M.) : **Avant, Arrière, Avant, Arrière, A + B.**

• Uranus :
- Eagle Rage (Haut) : **quart de cercle vers l'Avant, B.**
- Eagle Rage (Bas) : **quart de cercle vers l'Avant, A.**
- Fire Hawk : **Avant, Arrière, Avant, Arrière, B.**
- Archangel : **Avant, Bas, diag. Avant-Bas, A.**
- Mirage (près de l'adversaire) : **quart de cercle vers l'Avant, diag. Avant-Bas, A + B.**
- Phoenix (quand la barre d'énergie clignote) : **quart de cercle vers l'Avant, demi-cercle vers l'Avant, B.**

Mots de passe

symboles. S'il y a plusieurs barres, les symboles changeront en même temps. Ne tenez donc compte que d'une seule barre.

• Sub-Zero Classique : 760 520
• Milena : 700 725
• Frank : 964 240

Alien Trilogy (PlayStation)

Pour avoir toutes les armes, de munitions à l'infini ou une indestructibilité :
[COMMANDE] SHOOT SHOT
(Ce qui signifie en anglais : « Je vous fais tous une acide », si l'on remplace les 1 par des I et le 0 par un O.)
Bref, une fois que vous allez à la ligne libre, ou un nouveau menu apparaît : « Cheat ».
(Nicolas Guyré, Alès)

Twisted Metal (PlayStation)

Niveau 2 (Warehouse) :
● ▲ ■ ● ●
Niveau 3 (Freeway) :
✕ ■ ■ ● ▲
Niveau 4 (River Park) :
✕ ▲ ■ ● ■
Niveau 5 (Assault on Cyburbia) :
✕ ■ ▲ ▲ ▲
Niveau 6 (Rooftop Combat) :
■ ▲ ✕ ● ✕
Dernier boss :
▲ ✕ ● ■ ▲
Combat dans l'air : contre cinq voitures
■ ▲ ● ■ ■
Vue d'hélicoptère (changer la vue pendant le jeu) :

Mots de passe

● ● ▲ X (vide)
Invulnérabilité :
■ ▲ X (vide) ●
Arme spéciale « Infini » :
▲ (vide) ■ ● ●
(Magic Sam)

Off World Interceptor (Saturn)

Niveau 2 :
7NHBL6T3FT5VHVA
Niveau 3 :
HPWTZRM1PL-TLWBM
Niveau 4 :
RSCT6PTS35V02P
Niveau 5 :
3RQJPSZ3MCRGHVW

Spawn (SN)

Niveau 2 : [illegible]
Niveau 3 : [illegible]
Niveau 4 : [illegible]
Niveau 5 : [illegible]
Niveau 6 : P5T5BIFG
Niveau 7 : [illegible]
Niveau 8 : [illegible]
Niveau 9 : [illegible]

Impact Racing (PlayStation)

• Niveaux en Easy
Niveau 2 :
6349BNGGS[illegible]
Niveau 4 :
6JTR0116GICR
Niveau 6 :
6HDK2IUFIR6
Niveau 7 :
6SWYT[illegible]6SM5L
Niveau 8 :
67PJ9[illegible]
Niveau 9 :
5[illegible]2WR[illegible]
• Cheats Codes
Invulnérabilité :
[illegible]
Munitions [illegible] :
[illegible]
[illegible] :
JOURNEY [illegible]
[illegible]
Bonus [illegible]

Bust A Move 2

Saturn

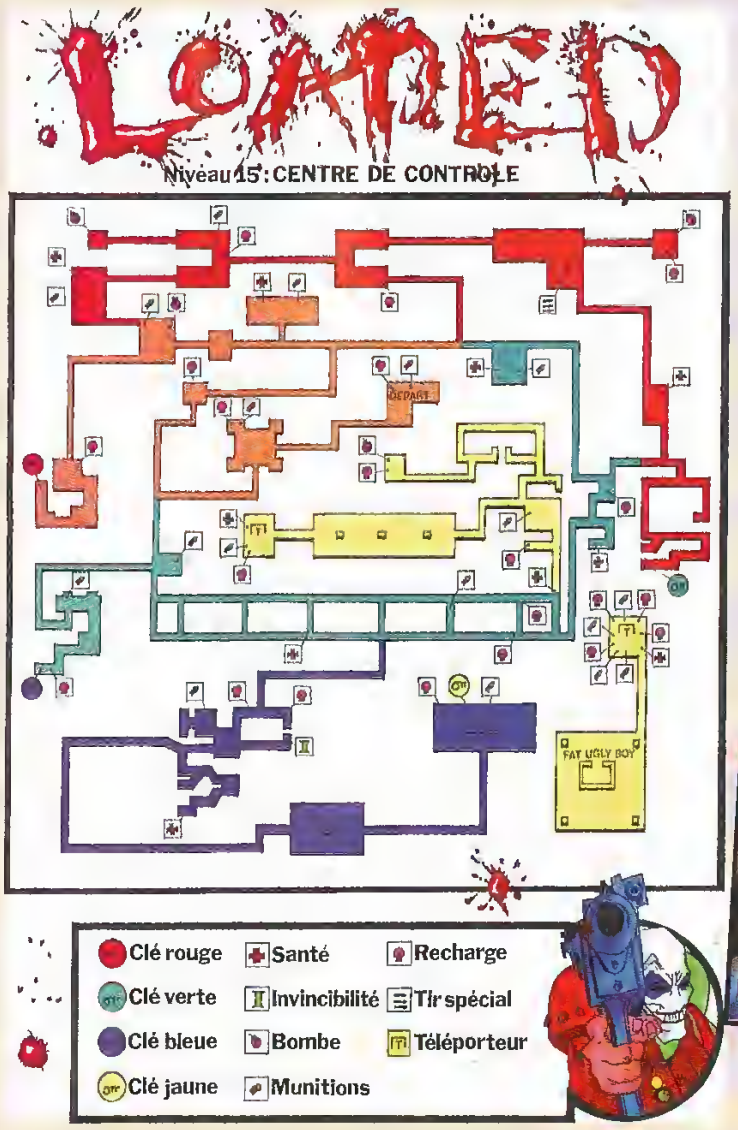
Bulles explosives, nouveau monde, choix du perso

Bubu & Reyda

• Pour que les bulles explosent monstrueusement, quand elles sont alignées : à l'écran titre, faites : **Bas, Z, Haut, Z.** Monsta apparaît en bas à droite de l'écran. Commencez une partie de « Bubbleman » !
• Pour avoir un nouveau monde : à l'écran titre, tapez : **X, Gauche, Droite, X.** Donraku apparaît au bas de l'écran. Commencez une partie en Puzzle Game.
• Pour changer le perso qui vous représente quand vous jouez (en mode 1 joueur ou 2) : à la fin d'une manche, quand le jeu charge, gardez les boutons ci-dessous enfoncés (PS : ça ne marche pas à tous les coups !) :

ABXZ : Gaago
ACYZ : Kajaku
BCXY : Monsta (monstre)
ABCL : Babulun&Bobulun
ABXL : Uurun
ACZL : Garaanyo
AXZL : Birugan
BCYL : Doroboo (voleur)
BXYZ : Babulun robot
ABZR : Pakki
ACYL : Bikaaru
AYZL : Chunchun
BCXR : Maita
BXZR : Chokkintaa
CXYR : Donraku
AYLR : Handolu (volant)
BXLR : Pasocon (P.C)
CZLR : Usagi (lapin)
XYZR : Illust Babulun&Bobulun

LE PLAN DES LECTEURS



Ce mois-ci, j'ai décidé de publier un **plan de Loaded sur PlayStation, réalisé par Cedric Nicolas.** J'entends déjà les jaloux ronchonner. Du calme, je justifie mon choix : primo le jeu vient de sortir sur Saturn — il est donc d'actualité —, et secundo, je n'en reçois pas beaucoup d'aussi clean... Cedric mérite donc amplement de gagner le jeu de ses rêves : **Formula One, offert par Psygnosis.** Il ne vous reste plus qu'à faire comme lui..

POUR VOS CADEAUX, VOUS FAITES PLUTÔT CONFIANCE :

❑ AU PÈRE NOËL, IL N'OUBLIERA PAS MON PETIT SOULIER, C'EST UN GRAND PROFESSIONNEL APRÈS TOUT !

❑ À LA BOUTIQUE TOON, LE SEUL, L'IMMENSE CATALOGUE DE MANGAS, BD, JEUX VIDÉOS, 64 PAGES COULEUR, GRATUIT !

ENVOI ULTRA RAPIDE
Les commandes Colissimo sont expédiées le jour même de leur réception à LA BOUTIQUE TOON. Vous les recevez donc le surlendemain.

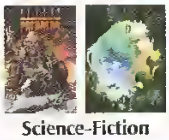
CHRONOPOST PASSE TOUJOURS
Pour être livré à coup sûr dès le lendemain avant midi, même en cas de grève... Choisissez l'option Chronopost !

LA FIDÉLITÉ RÉCOMPENSÉE
À chaque commande à LA BOUTIQUE TOON, vous gagnez des Points Toon, que vous échangez gratuitement contre des articles du catalogue...

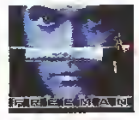
UN SERVICE MINITEL COMPLET
Catalogue (avec résumé), commande, nouveautés en direct, promotions, agenda des sorties...

PAIEMENT : À LA CARTE !
Chèque, Mandat, Carte bancaire, Contre-Remboursement, Eurochèque et même la Carte Aurore, idéale pour les achats importants.

SERVICE CLIENT
Renseignements, demande de catalogue, suivi de livraison, nous sommes à votre service par téléphone et minitel.



Dragon Ball / Dragon Ball Z — Cyberpunk — Méchas — Science-Fiction — Cobra — Tatoo — Fantastique — Humour



Ranma 1/2 — Sailormoon — Akira — Shirow — Policiers — Arts Martiaux — Héroïc F. — X-Files — Consoles et jeux

Téléphone : 01 49 76 19 63
Lu-Ve : 10h-19h Sa : 10h-18h Di 15/12 et 22/12 : 11h-19h

Minitel : 3615 BOUTIQUETOON 2,23 F/mn

LA BOUTIQUE TOON
BP 249
94102 SAINT-MAUR Cedex

DEMANDE DU CATALOGUE GRATUIT
À retourner à : LA BOUTIQUE TOON / BP 249 / 94102 SAINT-MAUR Cedex ou par tél. (01 49 76 19 63), minitel (3615 BOUTIQUETOON), fax (01 43 97 32 36)

PL1196

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville :
Téléphone :
Date de naissance :

INFORMATIONS JURIDIQUES Conformément à l'article 27 de la loi «Informatique et Libertés» du 6/1/1978, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre commande par La Boutique Toon. Vous disposez d'un droit d'accès et de modification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, votre adresse peut être transmise à des tiers. Vous pouvez ainsi être amené(e) à recevoir des proposition commerciales d'autres organismes ou société. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-le nous en précisant votre code client. LA BOUTIQUE TOON / CNIL - BP 249 - 94102 SAINT MAUR Cedex Siège social : 44, rue Garibaldi / 94100 SAINT-MAUR / Sarl à 500000F / RCS Créteil B353078140

Saturn/PlayStation Une rubrique réalisée par Wolfen.

BLAZING DRAGONS

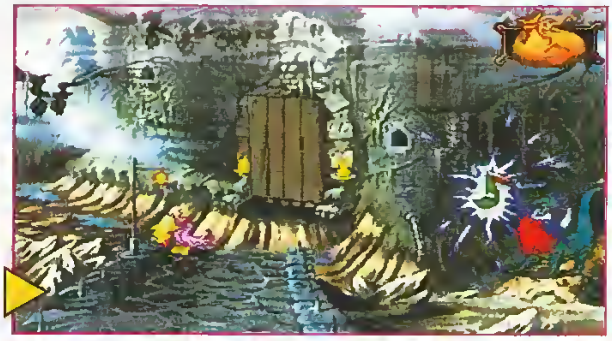
A l'heure où vous lirez la seconde partie de cette aide consacrée à Blazing Dragons, cet excellent jeu d'aventure comique sur 32 bits viendra tout juste de sortir. On ne vous le dira jamais assez : réfrénez votre curiosité et surtout ne gâchez pas votre plaisir de jeu en lisant ces pages trop tôt !

LE CHÂTEAU DE SIRE GEORGES

Aux portes du château

Avant de sonner, enveloppez les pruneaux dans les BD et ficelez le tout avec le ruban. Après avoir palabré avec le garde, sonnez une nouvelle fois et remettez-lui le cadeau. Sire Georges se gave immédiatement de ces délicieux pruneaux avant de se rendre d'urgence aux toilettes qui ont la particularité de vider les douves plutôt que de les remplir. Il ne vous reste qu'à descendre et recueillir l'anguille électrique à l'aide des couverts en bois trouvés au début du jeu. Entrez dans le château par l'issue dérobée.

29



Les toilettes

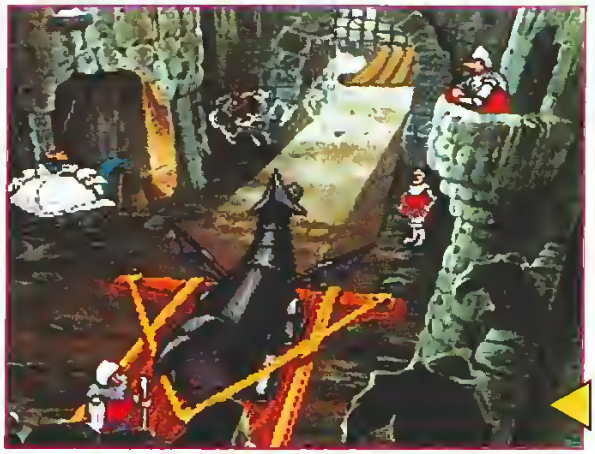
30

Une fois à l'intérieur, montez à l'étage. Le majordome aveugle de sire Georges exige de toucher votre visage avant de vous remettre son armure. Pour déjouer ce test, revêtez le masque du seigneur. Réconforté par l'odeur, le majordome vous remet l'armure et une bouteille d'antirouille.

Le laboratoire

31

Descendez dans le laboratoire de Mervyn et prenez le mot de passe sur le bureau.



Dragon Noir II

Remontez à l'étage. Fermez la grille à l'aide du mécanisme situé à gauche. Donnez le mot de passe au garde qui ordonne le lancement de Dragon Noir II. Celui-ci se fracasse contre la grille, et Mervyn vient constater les dégats.

32

Le laboratoire de Mervyn (2)

33

Profitez de la diversion pour aller libérer Flamme. Le chien de sire Georges fait alors son apparition. Lancez l'os dans la cellule de votre bien-aimée. Tandis que le chien va chercher les clefs. Il ne vous reste plus qu'à les ramasser et ouvrir la porte.

DES CHEVALIERS EN FÂCHEUSE POSTURE

Le lac (2)

Retournez au lac et remettez l'anguille électrique à l'eau. Tout naturellement, c'est ce poisson qui va mordre à l'hameçon. Sous le choc et la surprise, le pêcheur tombe à l'eau et la Dame du lac est libérée.

34

Le terrain de chasse (2)

Retournez au terrain de chasse où le chasseur se trouve toujours aux prises avec le garde-chasse. Utilisez l'antirouille sur le piège à loup afin de délivrer la fourmi. En reconnaissance, celle-ci vous offre un sifflet.

35

Stonehenge

36

Rendez-vous à Stonehenge où les quatre chevaliers sont prisonniers. Ils vous indiquent l'emplacement des mines royales tombées aux mains de pilleurs.

Les mines royales

37

Lorsque vous arrivez à la mine, deux humains sont en train d'extraire du minerai. Proposez un petite lecture de Monarchie Magazine au canari, qui s'endort d'annui ! Effrayés, les mineurs prennent leurs jambes à leur cou. Récupérez une boîte métallique, la pioche et un peu de poudre de nitrate d'ammoniaque déposée au pied du mur central.

La grotte sous Stonehenge

38

Retournez à Stonehenge et ouvrez la trappe. Cette dernière mène à une grotte où se trouve la brute de l'auberge, faisant tourner inlassablement un mécanisme. Joignez-vous à la danse et grimpez sur l'axe. Utilisez la pioche afin de décoincer la cheville en bois que vous ramasserez ensuite.

L'auberge (2)

39

Retournez à l'auberge dans le bourg de sire Georges. Échangez la cheville en bois contre la batte du joueur de base-ball.

Stonehenge (2)

40

Retournez à Stonehenge et donnez à chacun des chevaliers la pelle à pizza, la rame et la batte de base-ball. En tenant ces divers objets légèrement inclinés devant eux, les chevaliers montrent à Flamèche quelques applications résultant de la force centrifuge. C'est ainsi, apprend-on, que fut édifié l'actuel site de Stonehenge.

La grotte des dilemmes

Pour recevoir vos armes de chevalier, vous devez passer les quatre épreuves imposées par le père Idural, gardien de la grotte des dilemmes. Une fois ces épreuves remportées, le père Idural vous remet un joyau en zircon qui, comme chacun le sait, permet à son porteur d'être adoubé par le premier seigneur venu. Voyons d'abord quelles sont les épreuves.

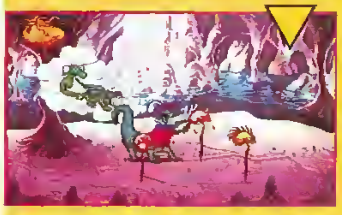
41

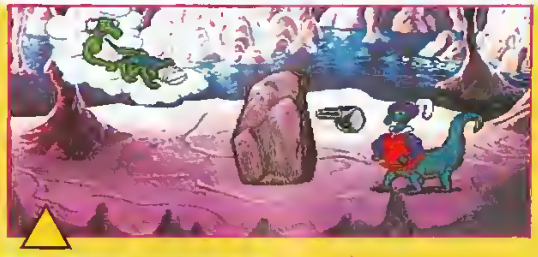
LES EPREUVES

Épreuve de dextérité

Elle consiste à faire tourner trois porcs-épics sur des tiges (ndWolfen : Juré, ce n'est pas moi qui ai inventé ces épreuves !). Utilisez les ciseaux pour raser les bestiaux. Il ne vous reste plus qu'à les faire tourner grâce l'icône « action ».

A





B

Épreuve de force

Pour réussir cette deuxième épreuve, vous devez déplacer un lourd bloc de pierre sur quelques mètres. Utilisez le sifflet que vous a donné la fourmi. Elle rapplique aussitôt, accompagnée de ses congénères qui s'occupent de bouger le roc.

Épreuve de lessive

Le père Idural a fouillé votre esprit pour vous imposer ce que vous redoutez le plus : la corvée de linge sale. Un tas de vêtements se transforme en monstre devant vous. Lancez-lui un peu de lessive et utilisez le nitrate d'ammoniaque afin de déclencher une courte averse.

D

Épreuve de coordination œil/main

Cette épreuve est la plus délicate. Quatre chapeaux vous sont présentés ; trois dissimulent des lapins enragés, le quatrième est à retrouver. Les chapeaux changent de position tandis que vos yeux s'emplissent de larmes qui vous brouillent la vue. L'idée consiste à cligner les yeux selon un certain tempo afin de ne pas perdre le bon chapeau de vue — personnellement, je n'ai jamais été fichu de trouver le bon timing et j'ai dû tenter la chance sur quatre qui m'était offerte. En cas d'échec, vous pouvez vous hasarder à une nouvelle pioche, mais sans que cela vous autorise pour autant à recharger une partie sauvegardée.

C

Le tournoi

42

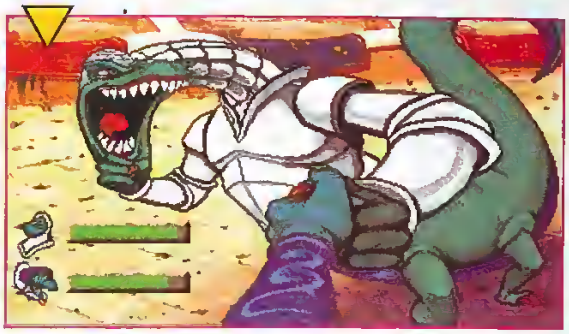
En entrant dans l'arène, vous êtes armé chevalier par le roi Artifur en personne, et ce, juste avant le début du tournoi. Vous devez affronter (en demi-finale puis en finale) les chevalier Bec-de-Gaz puis Lançalot.

La demi-finale

Vous et Bec-de-Gaz vous trouvez sur un rondin tournoyant sur l'eau. Il n'y a rien à faire... sinon attendre que votre adversaire tombe à l'eau. 43

La finale

L'épreuve finale du tournoi est une joute de pouces. Les deux adversaires se font face et il s'agit d'écraser le pouce de son rival — et de marteler les boutons de flanc frénétiquement jusqu'à la victoire. 44



Dragon Noir III

Le dernier prototype de sire Georges et Mervyn fait irruption pour réclamer le trône. Retournez à la chatapulte et fabriquez un projectile avec la boîte en métal trouvée à la mine et les grains de maïs. Utilisez ensuite la chatapulte pour faire gober la bombe au dragon noir qui explosera. 45

Dans le dragon Georges

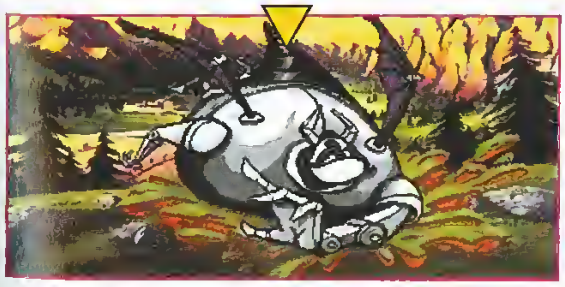
Utilisez le « clicker » que vous possédez depuis le début de la partie pour faire croire à Mervyn à une accélération soudaine des moteurs, 47 de sorte que celui-ci baisse les gaz. Réalisant que l'engin est sur le point de caler, Mervyn actionne par deux fois le démarreur. Profitez-en pour couper le câble de démarrage grâce à la paire de ciseaux.

Dragon Georges

Exaspéré par ce nouvel échec, sire Georges se prend la tête avec Mervyn. En guise de démission, ce dernier transforme Sire Georges en dragon mécanique. De rage, ce nouveau dragon bouffe tout le monde, le roi et vous y compris !

Le crash

Le dragon Georges va s'écraser sur le chancelier félon. 48



Dernière prise de tête

Sire Georges a recouvré sa véritable forme et trouve l'occasion de se fâcher avec Mervyn une dernière fois. 49

Le retour à Camelote

L'aventure touche à sa fin. Il ne vous reste plus qu'à raccompagner le roi Artifur. 50

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE 499 F

DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	499,00	**SCHTROUMPFS 2**	**449,00**
FIFA 97	369,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SOCCER SHOOT OUT	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**	**SPIROU**	**299,00**
MEGAMAN X3	**449,00**	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
NBA GIVE N OO	299,00	**SUPER MARIO WORLD II**	**449,00**
NBA LIVE 97	369,00	TETRIS ET DR MARIO	249,00
NHL 96	399,00	TINTIN AU TIBET	299,00
OLYMPIC SUMMER GAMES	399,00	**TOYS STORY**	**449,00**
PGA TOUR GOLF 96	399,00	ULTIME MORTAL KOMBAT 3	399,00
PINOCCHIO	449,00	WORMS	399,00
		WRESTLEMANIA	**299,00**

Promos

BATMAN FOR EVER	**169,00**	PAGE MASTER	169,00
CLAYMATE	99,00	PLOK	129,00
DIRT TRAX FX	169,00	PREHISTORIC MAN	149,00
EARTHWORM JIM 2	**199,00**	**REVOLUTION X**	**99,00**
EQUINOX	149,00	**RISE OF THE ROBOT**	**99,00**
FOREMAN FOR REAL	149,00	SHAO FU	129,00
HAGANE	**149,00**	SPIDERMAN X MAN	199,00
ITCHY ET SCRATCHY	129,00	STARWING	99,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00	**SUPER BC KID**	**149,00**
JUDGE DREDD	**169,00**	SUPER MARIO KART	199,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	**SUPER METROID + GUIDE**	**199,00**
KILLER INSTINCT	**99,00**	SUPER PUNCH OUT	199,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	**199,00**	SYNDICATE	149,00
MARIO IS MISSING	**99,00**	TERMINATOR 2	149,00
MEGAMAN X	199,00	THOMAS BIG HURT	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	129,00	**URBAN STRIKE**	**199,00**
MYSTIC QUEST	169,00	**VORTEX**	**99,00**
NBA JAM TE	**199,00**	WARIO WOOD	149,00
NFL QUATERBACK 96	199,00	WARLOCK	149,00
PAC MAN 2	199,00	WORLD MASTER GOLF	149,00

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	299,00	NHL 97 (EUR)	349,00
FIFA 97	329,00	OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**249,00**	PINOCCHIO (EUR)	369,00
J. MADDEN 97	349,00	SONIC 3D (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	299,00	ULTIME MORTAL KOMBAT 3	349,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00	WORMS (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**299,00**	**WRESTLEMANIA (EUR)**	**299,00**
NBA LIVE 97	329,00		

Promos

AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	**149,00**	**MARSUPILAMI**	**169,00**
BATMAN FOREVER (EUR)	169,00	**MORTAL KOMBAT 2 (EUR)**	**199,00**
BUBSY 2 (EUR)	99,00	MR NUTZ (EUR)	129,00
CANNON FODER (EUR)	149,00	NBA JAM (EUR)	149,00
CUTHROAT ISLAND (EUR)	99,00	**NBA JAM TE (EUR)**	**169,00**
DESERT STRIKE (EUR)	129,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
DINO BINIS SOCCER	99,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	199,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	149,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**99,00**
DONALD MAU MALLARD	**169,00**	**PETE SAMPRAS 96 (EUR)**	**199,00**
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	**249,00**	**POWER RANGERS 2**	**149,00**
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	**REVOLUTION X (EUR)**	**99,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**129,00**	ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**	RISE OF THE ROBOT	99,00
EXO SQUAD (EUR)	99,00	RISTAR (EUR)	129,00
FEVER PITCH SOCCER (EUR)	99,00	**SHINNING FORCE (EUR)**	**129,00**
FIFA SOCCER 95 (EUR)	**199,00**	**SOLEIL (EUR)**	**169,00**
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	SONIC & KNUCKLES (EUR)	169,00
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**	**SONIC SPINBALL**	**169,00**
IZZY QUEST FOR OLYMPIC GAMES (EUR)	99,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
J. MADDEN 96	199,00	**SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)**	**149,00**
JUDGE DREDD (EUR)	149,00	STARGATE (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	129,00	SUPER HANGON + WORLD CUP ITALIA + COLUMNS	129,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	**199,00**	TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**	THOMAS BIG HURT (EUR)	199,00
		ZOOL (EUR)	99,00

Super NES USA

CHRONO TIGGER	**499,00**
EARTH BOUND + GUIDE	**299,00**
LUFIA 2	**499,00**
SUPER MARIO RPG	**499,00**
ROBOTREK	**299,00**

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3

Promos

SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**129,00**

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	490,00
DRAGON QUEST 6	690,00
EMERALD DRAGON	**399,00**
FEDA	**199,00**
FINAL FANTASY 5	490,00
GUNHAZZARD (FRONT MISSION 2)	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
STAR OCEAN	690,00
STREET FIGHTER ZERO 2	TEL
YS 5	399,00

Genial !!!

- NECESSITE UN ADAPTATEUR [illegible]
- AVEC UN JEU USA OU JAP ACHETE : 49 F

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 690,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 2490 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F

Articles DBZ

LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

1 JEU ACHETÉ 1 TEE SHIRT GRATUIT

→ JOYSTICK ARCADE ..... 490 F → JOYPAD ..... 249 F

ART OF FIGHTING	299,00	KARNOV'S REVENGE	249,00
ART OF FIGHTING 3	1490,00	**KING OF FIGHTER 96**	**1690,00**
CYBER LIP	299,00	**SAMOURAI SHODOWN II**	**390,00**
FATAL FURY SPECIAL	**490,00**	SAMOURAI SHODOWN III	1490,00
FATAL FURY II	249,00	SUPER SIDE KICK 3	690,00
FATAL FURY III	990,00	VIEW POINT	499,00
FATAL FURY REAL BOUT	1490,00	WORLD HEROES II	249,00
GHOST PILOT	249,00	WORLD HEROES II JET	399,00

Nec

→ **MEMORY CARD**	**199 F**
→ **DUO + 1 JEU**	**1 490 F**

CD — LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Sega 32 X

→ **32X + 1 JEU 490 F**
→ **32X + VIRTUA FIGHTER 690 F**

JEUX À 199 F TITRES SUR DEMANDE

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Neo Geo CD

→ **NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix**	**2990 F**	→ **NEO GEO CD + 1 jeu au choix**	**2290 F**
3 COUNT BOUT	299,00	MUTATION NATION	299,00
AERO FIGHTER 2	299,00	NINJA MASTER	449,00
ART OF FIGHTING 3	449,00	POWER SPIKES	299,00
BASE BALL 2020	299,00	PULSTAR	299,00
BRINKINGER	**449,00**	RAGNAGARO	449,00
BURNING FIGHT	299,00	SAMOURAI SHOODOWN 3	449,00
FATAL FURY 3	349,00	SAMOURAI SHOODOWN RPG	449,00
FATAL FURY REAL BOUT	**449,00**	STREET HOOP	299,00
GALAXY FIGHT	299,00	SUPER SIDE KICK 2	299,00
KABUKI KLASH	399,00	TOP HUNTER	299,00
KARNOV'S REVENGE	299,00	TRASH RALLY	299,00
KING OF FIGHTER 94	299,00	VIEW POINT	299,00
KING OF FIGHTER 95	349,00	WIND JAMMER	299,00
KING OF FIGHTER 96	**449,00**	WORLD HEROES PERFECT	299,00
METAL SLUG	449,00		

PARIS
12, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 43 05 50 67

PARIS
34, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hôtel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
121, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 Games

3DO

→ **3DO PAL GOLDSTAR + FIFA (fr) 690 F**

3D ATLAS 99,00
MAGAZINE + DEMO 50,00
ALONE IN THE DARK (VF) 99,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF) 149,00
BATTLE SPORT 199,00
BLADE FORCE 99,00
CAPTAIN QUAZAR 149,00
CASPER 369,00
DAEDALUS ENCOUNTER 199,00
DEMOLITION MAN 149,00
DOOM 199,00
DRAGON LORE 299,00
FIFA SOCCER 99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION) 299,00
FLYING NIGHTWARE 99,00
FOES OF ALI 149,00
GEX 149,00
GRIDDERS 99,00
HELL 99,00
IMMERCENARY 99,00
IRON ANGEL OF THE APO
CALYPSE 99,00
JOYPAD PANASONIC 199,00
KILLING TIME 99,00
KING DOM : THE FAR REACHES 99,00
OFF WORLD INTERCEPTOR 99,00
OLYMPIC GAMES 369,00
PATANK 99,00
PGA 96 99,00
PHOENIX 3 99,00
POE D 99,00
QUARANTINE 99,00
RETURN FIRE 99,00
RISE OF THE ROBOT 99,00
ROAD RASH 199,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn 79,00
SHADOW WAR 99,00
SHOCK WAVE 1 99,00
SHOCK WAVE 2 149,00
SNOW JOB 199,00
SPACE HULK 99,00
SPACE PIRATE 99,00
STAR BLADE 99,00
STAR FIGHTER 99,00
SYNDICATE 99,00
THEME PARK 99,00
TOTAL ECLIPSE 99,00
TWISTED 99,00
WING COMMANDER 3 99,00
ZHADNOST 99,00

Saturn version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE 1490 F** → **VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F**

Liste des films disponible sur demande

• MANETTE NAGE (VOLANT)	149 F	• 10 JEUX ACHETES 1 OFFERT	20 F
• COMM. ACTION REPLAY + ADAPTATEUR		• CAB. ANAL. RGB	190 F
• MEMORY CARD 3 en 1	229 F	• ADAPTATEUR 1 JOUEUR	259 F
• VIRTUA GUN	199 F	• MANETTE TURBO	149 F
• ADAPTATEUR PAL JEUX JAP/USA	149 F		

JEUX JAP

DRAGON BALL Z 2 399,00
FATAL FURY 3 349,00
FATAL FURY REAL BOUT 499,00
FIGHTING VIPERS 349,00
GRAN CHASER 149,00
IN THE HUNT 149,00
KING OF FIGHTER 95 299,00
MEGAMAN X3 199,00
NIGHTS 249,00
PANZER DRAGON 2 249,00
SAMOURAI SHODOWN 3 449,00
SPACE HARRIER + JOYSTICK ANALO 499,00
STREET FIGHTER ZERO 2 399,00
TENCHI O KURAU 2 299,00
TOSHIDEN 199,00
TOSHIDEN 2 399,00
VAMPIRE HUNTER 199,00
VIRTUA FIGHTER KID 299,00

JEUX USA

MYST 199,00
OFF WORLD EXTREM 199,00
VIRTUA HYDLIDE 199,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY 369,00
AREA 51 349,00
ATHLETE KING 349,00
BAKU BAKU 299,00
BEDLAM 349,00
BLAM MACHINE HEAD 349,00
BLAZING DRAGONS 349,00
BUBBLE BOBBLE+ RAIBOW ISLAND 299,00
BUST A MOVE 2 299,00
CASPER 369,00
D 299,00
DAYTONA USA CE 389,00
DEADLY SKY 369,00
DESTRUCTION DERBY 349,00
DISCWORLD 349,00
DRAGON HEART 369,00
DOOM 349,00
EARTHWORM JIM 2 369,00
EXHUMED 369,00
FIGHTING VIPERS 369,00
FORMULA 1 CHAMPIONSHIP 349,00
FRANK THOMAS BIG HURT 369,00
GEX 299,00
GOLDEN AXE THE DUEL 299,00
HEXEN 349,00
HIGHWAY 2000 369,00
IRON AND BLOOD 349,00
IRON MAN 369,00
JACK IS BACK (ALONE IN THE DARK 2) 369,00
JOHN MADDEN 97 369,00
KEIO 2 349,00
LOADED 349,00
MAGIC THE GATHERING 369,00
MANSION OF HIDDEN SOULS 199,00
MORTAL KOMBAT 2 199,00
MR BONES 349,00
NBA JAM EXTREME 369,00
NBA JAM TE 199,00
NEED FOR SPEEO 369,00
NFL QUATERBACK 96 299,00
NFL QUATERBACK 97 369,00
NHL HOCKEY 199,00
NHL HOCKEY 97 369,00
NIGHT + PAD 499,00
NIGHT WARRIOR 369,00
OLYMPIC GAMES 349,00
OLYMPIC SOCCER 299,00
PGA TOUR GOLF 97 369,00
ROAD RASH 369,00
SEGA RALLY 349,00
SHELL SHOCK 299,00
SKELETON WARRIOR 369,00
SLAM AND JAM 96 199,00
SPACE HULK 2 369,00
STARFIGHTER 3000 369,00
STORY OF THOR 2 349,00
STREET FIGHTER 169,00
STREET FIGHTER ALPHA 369,00
STREET FIGHTER ALPHA 2 369,00
THE HORDE 299,00
THEME PARK 369,00
THREE DIRTY DWARVES 349,00
THUNDER HAWK 2 299,00
TILT 349,00
TITAN WARS 369,00
TOMBRAIDER 349,00
TOSHIDEN REMIX 299,00
TRUE PINBALL 349,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 299,00
VIRTUA COP 2 389,00
VIRTUA GUN 199,00
VIRTUA RACING 199,00
VIRTUAL GOLF 349,00
WING ARMS 299,00
WIPE OUT 349,00
WORLD WIDE SOCCER 97 369,00
WORMS 369,00
WWP WRESTLEMANIA 199,00
X MEN 199,00

Playstation

→ **PLAYSTATION + 1 MANETTE 1490 F**
→ **VOLANT + PEDALIER 499 F**
→ Joystick simulateur de vol **499 F**
→ Psychopod **399 F**
→ Pistolet **199 F**

• PRO ACTION REPLAY 399,00
• CABLE DE LIAISON 169,00
• JOYSTICK 369,00
• MANETTE 149,00
• MANETTE ASCII 249,00
• RALLONGE MANETTE 99,00
• MEMORY CARD 169,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS 299,00
• PRISE PERITEL RGB 189,00

JEUX JAP

BASTARD 499,00
BOXER ROAD 149,00
CHORO Q 299,00
COSMIC RACE 99,00
CRIME CRACKER 99,00
DESTRUCTION DERBY 199,00
DRAGON BALL Z 299,00
DRAGON BALL Z 2 499,00
FORMATION SOCCER 199,00
GOEMON WARRIOR 399,00
GROUND STROKE 99,00
KING FIGHTER 95 499,00
MAGIC BEAST WARRIOR 99,00
MEGAMAN X3 299,00
NAMCO MUSEUM 2 199,00
NBA POWER DUNKER 199,00
NIGHT STRIKER 99,00
OLIVE ET TOM 499,00
OVERBLOOD 499,00
SAMOURAI SHODOWNS 3 499,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE 99,00
STREET FIGHTER ZERO 2 499,00
TEKKEN 2 349,00
TOBAL 1 499,00
V TENNIS 99,00
VAMPIRE 299,00
WINNER ELEVEN 99,00

JEUX EUROPEENS

ADIDAS POWER SOCCER 369,00
ANDRETTI RACING 369,00
ALIEN TRILOGY 299,00
BEDLAM 349,00
BLAM MACHINEHEAD 349,00
BLAZING DRAGONS 349,00
BUBBLE BOBBLE 269,00
BUST A MOVE 2 269,00
CASPER 349,00
CHEEZY 369,00
CHRONICLE OF THE SWORD 349,00
CRASH BANDICOOT 399,00
CRITICOM 299,00
CYBERSLED 199,00
D 299,00
DARK STALKERS NIGHT WARRIOR 369,00
DAVIDS CUP TENNIS 349,00
DESCENT 299,00
DESTRUCTION DERBY 2 369,00
DIE HARD TRILOGY 369,00
DOOM 299,00
DRAGON BALL Z 349,00
DRAGON HEART 349,00
EARTHWORM JIM 2 349,00
EXTREME PINBALL 299,00
F117 AGILE WARRIOR 299,00
FADE TO BLACK 369,00
FIFA SOCCER 97 369,00
FINAL DOOM 349,00
FORMULA 1 369,00
FRANK THOMAS BIG HURT 369,00
GUNSHIP 369,00
HEXEN 349,00
HYPER TENNIS 369,00
IRON AND BLOOD 349,00
IRON MAN 349,00
J. MADDEN 97 369,00
JUMPING FLASH 2 299,00
JUPITER STRIKE 199,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 349,00
MAGIC CARPET 369,00
MAGIC : THE GATHERING 349,00
MEGAMAN X3 349,00
MICROMACHINE 3V 369,00
MORTAL KOMBAT 3 299,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY 349,00
MOTOCROSS 369,00
MOTOR TOON 2 349,00
MYST 349,00
NBA : IN THE ZONE 299,00
NBA JAM TE 199,00
NBA LIVE 96 299,00
NBA JAM EXTREME 349,00
NEED FOR SPEED 369,00
NFL QUATERBACK 97 349,00
NHL FACE OFF 349,00
NHL HOCKEY 97 369,00
OLYMPIC GAMES 349,00
OLYMPIC SOCCER 349,00
PAN DE MONIUM 349,00
PANZER GENERAL 349,00
PGA TOUR GOLF 97 369,00
PRO PINBALL THE WEB 369,00
RACING SKIES 369,00
RAYMAN 299,00
RESIDENCE EVIL 349,00
RETURN OF FIRE 369,00
REVOLUTION X 199,00
RIDGE RACER REVOLUTION 369,00
ROAD RASH 369,00
ROBOTRON X 349,00
SAMPRAS TENNIS EXTREME 369,00
SHELLSHOCK 299,00
SIM CITY 2000 349,00
SKELETON WARRIOR 349,00
SLAM AND JAM 96 199,00
SOVIET STRIKE 369,00
SPACE HULK 2 369,00
STARFIGHTER 3000 349,00
STAR GLADIATOR 369,00
STREET FIGHTER ALPHA 369,00
STREET FIGHTER ALPHA 2 369,00
STREET RACER 349,00
TEKKEN 2 399,00
THUNDER HAWK 2 299,00
TILT 349,00
TIME COMMANDO 369,00
TOMB RAIDER + MONTRE 369,00
TOP GUN 369,00
TOSHIDEN 2 369,00
TOTAL NBA'96 349,00
TRACK AND FIELD 349,00
TRANSPORT TYCOON 369,00
TUNEL B1 369,00
VIRTUA GOLF 349,00
WIPE OUT 2097 369,00
WRESTLEMANIA 199,00
X MEN 349,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F / consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs)

Je joue sur : ☐ MEGADRIVE ☐ GAME GEAR ☐ PLAYSTATION ☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGA CD ☐ 3 DO ☐ SATURN ☐ SUPER NES ☐ NEO GEO ☐ CDI ☐ NEC ☐ SUPER FAMICOM ☐ GAME BOY ☐ JAGUAR

PASSES TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (0,27 F/min)

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

PLAYER 11/96

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Plans Astuces

PREMIERE PARTIE

Ca faisait longtemps que nous n'avions pas traité un jeu d'action dans cette rubrique. Time Commando nous a semblé le jeu idéal, vu la façon dont Didou s'est arraché les cheveux pendant le test (PO n° 67-96%).

Une rubrique réalisée par Wolfen. Maquette : Tintin.

TIME COMMANDO

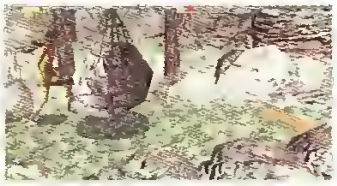
LA PRÉHISTOIRE

La forêt

A- Cette espèce de totem recèle un mécanisme destiné à faire tomber une lourde pierre sur vous ou sur le fauve....

B- La première borne temporelle de la partie. Déposez-y les rams.

C- Une lourde pierre attachée à une liane balaie le chemin. Synchronisez votre saut sur le mouvement du balancier.



D- Soit vous attirez le tigre à dents de sabre vers le piège précédent, soit vous l'affrontez au coutelas. Dans son antre, à droite, trois points de vie sont cachés.

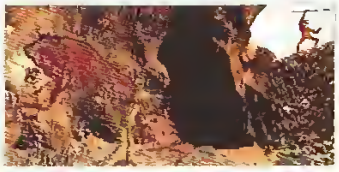
E- Après un éboulement que vous pouvez éviter avec des sauts latéraux, un homme vous lance des pierres : rendez-lui la pareille. Ensuite, un autre, armé d'une massue, intervient. Essayez d'éviter le combat jusqu'à ce qu'arrive sa compagne. Tuez-la, vous obtiendrez un 1 Up.

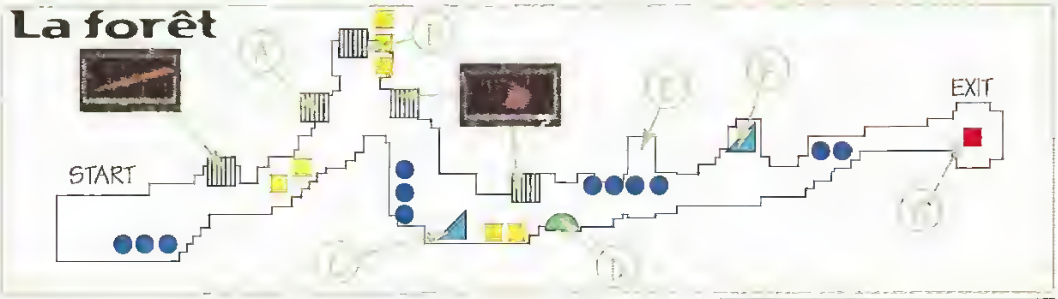
F- Ce gorille dans sa grotte est un sérieux client. Lynchez-le à coups de massue. Votre victime garde un 1 Up.

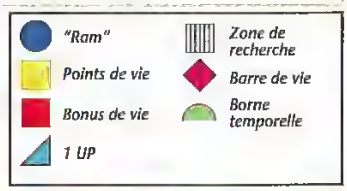
G- Prenez le cube rouge ou bonus de vie qui remplit votre barre de vie.

La grotte

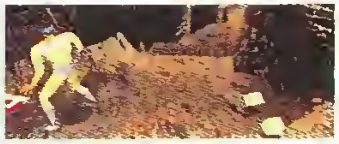
H- Évitez les trois pierres lancées par le singe. Récupérez-les, ainsi que la massue géante.



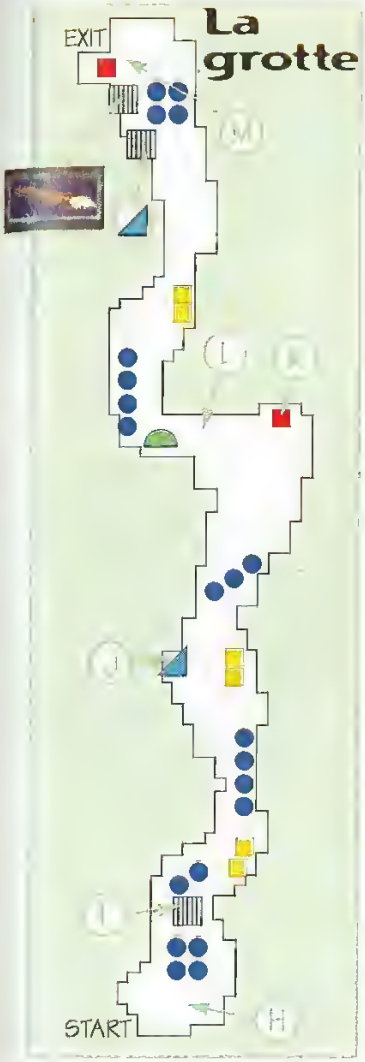




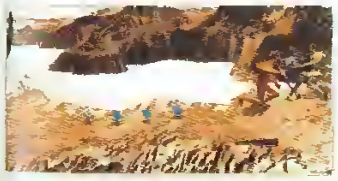
I- Escaladez la paroi en utilisant la commande de recherche.



J- N'avancez pas tout de suite vers les deux points de vie. Récupérez d'abord le 1 Up sur la gauche.



K- Ne vous jetez pas sur le bonus. Occupez-vous d'abord du gorille — à moins que votre situation ne soit désespérée !



L- Un gouffre ? Il suffit de sauter.

M- Contre le grizzli, l'arme idéale est indiscutablement la massue géante. Elle est très lourde donc relativement difficile à manier. Lorsque vous avez asséné un coup au bestiau, changez rapidement d'arme et faites un saut

en arrière afin d'éviter sa contre-attaque. Répétez l'opération trois ou quatre fois et l'affaire sera réglée.

L'EMPIRE ROMAIN

La villa romaine

A- À peine arrivé, allez à droite de la terrasse. Vous y trouvez un bonus doublant votre barre de vie. Pendant ce temps, la propriétaire vous rejoint, un couteau à la main. Sa mort est récompensée par un bonus qui restaure la totalité de vos points de vie. Profitez-en pour ramasser la dague.

B- En contrebas, un homme armé d'un glaive tente de vous arrêter. Une fois que vous l'avez vaincu, équipez-vous de son glaive.

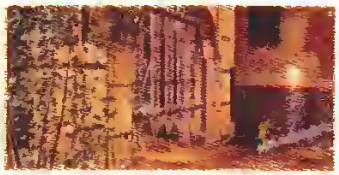
C- Maintenant, c'est à un légionnaire que vous avez affaire. Bien décidé à maintenir l'ordre, il se jette sur vous. Le glaive devrait rapidement lui ôter toute envie de faire du zèle.

D- C'est au tour d'un eunuque de vouloir calmer votre ardeur. Cette force de la nature ne fera pas grand poids face à votre glaive, d'autant plus qu'un nouveau bonus de vie se trouve à proximité.

E- Voyant ses hommes incapables de maintenir l'ordre, un centurion essaie

de donner le bon exemple en s'opposant à votre avancée. C'est un dur à cuire mais, à sa mort, il laisse un bonus de vie.

F- Son chef mort, un légionnaire va tenter de se faire remarquer de ses

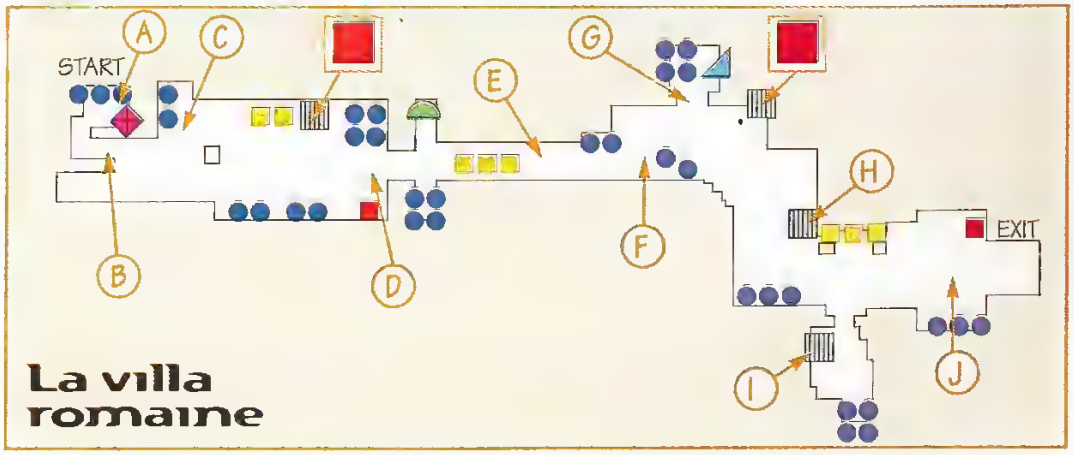


supérieurs afin d'être promu centurion. Pas de problème majeur si ce n'est une herse qui vous tombera dessus si vous ne franchissez pas la porte assez rapidement.

G- Il semblerait que cette domus soit le théâtre d'une scène de ménage ter-

rible au point que des amphores volent par la fenêtre. Agacé par votre présence, le mari tente de vous infliger une correction. Entrez chez lui et fouillez le rez-de-chaussée : vous devez y trouver un 1 Up et quatre rams.

H- Un homme réparant sa charrette



trouve amusant de vous lancer des roues. Les sauts latéraux permettent de les esquiver facilement. Le tonneau, situé à droite du auvent, dissimule une fronde.

I- Furieux que vous soyez rentré à l'improviste chez lui, le sculpteur vous balance son œuvre à la face. Calmez

ses nerfs de façon définitive et fouillez son atelier. Sous la plus grande des deux colonnes à côté de l'entrée se trouve un bonus de vie.

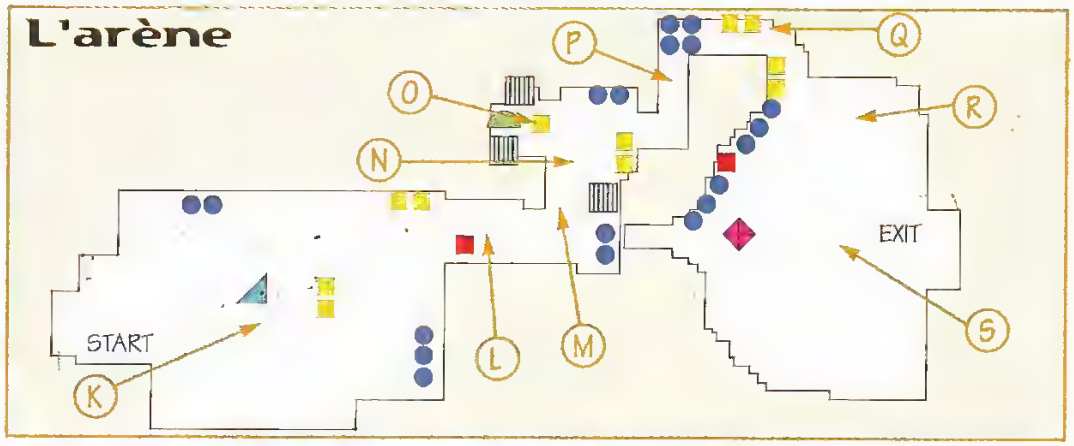
J- Vous prenant pour un vulgaire maraudeur et non pas pour un exterminateur de romains, deux légionnaires menés par leur décurion tentent de vous arrêter.

L'arène

K- En arrivant sur cette vaste place, vous tombez nez à nez avec un détachement de légionnaires en

manœuvre. Conduits par leur chef monté sur un cheval, ils attaquent deux par deux. Désintéressez-vous de la « bleusaille » et attaquez le cavalier. Une fois le chef vaincu, les légionnaires tournent les talons et refluent en désordre. Outre les rams et points de vie, la statue dissimule un 1 Up.

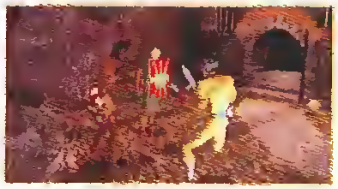
L- Cette porte est gardée par deux centurions en arme. Dans la mesure du possible tâchez de prendre le



bonus de vie le plus tard possible (après le combat, c'est l'idéal). La grille au sol renferme un piège ; dès que vous mettez un pied dessus, elle s'ouvre...

M- Vous voici dans la cage au lion. Même s'il possède beaucoup de points de vie, il n'attaque pas souvent. Rentrez-lui dans le lard à coups de glaive.

N- Longez le mur à main gauche. Un eunuque suivi d'un légionnaire tentent

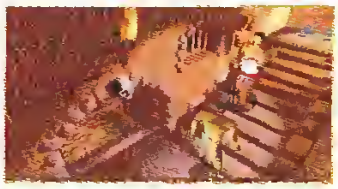


de vous couper l'accès à la borne. Engagez le combat en évitant absolument d'être repoussé jusqu'à la porte.

O- Déposez les rams dans la borne afin de bénéficier d'une rallonge de temps. Les tonneaux, sur la gauche,

et les amphores, à droite, renferment du menu matériel, notamment des billes pour la fronde.

P- Un secutor traîne dans le couloir menant aux arènes. Avant de livrer un combat devant la foule en délire, il se



dit qu'un peu d'exercice ne lui fera pas de mal. Prouvez-lui le contraire et emparez-vous de son trident et de son bouclier.

Q- Plus haut, dans les escaliers, vous tombez sur un barbare gaulois qui n'apprécie pas franchement les coups de trident dans les jambes.

R- Vous voici dans l'arène. En hors-d'œuvre, on vous impose un secutor et un barbare. Soyez mobile afin que vos adversaires restent groupés. Ainsi, la loi de l'arène fera en partie le reste, c'est-à-dire que vos opposants finiront par se cogner mutuellement. Contentez de leur balancer un coup

de trident de temps à autre. N'omettez surtout pas de récupérer la hache du barbare.

S- Vu que les organisateurs de ces jeux n'ont plus de lion, un taureau fera office de plat de résistance. Placez-vous devant les panneaux de protection en bois et, d'un saut latéral,

esquivez la charge du bovin qui va alors s'empêtrer dans les lattes de bois quelques instants. Mettez ce temps à profit pour lui assener quelques coups de la hache prise au gaulois. Elle est aussi lourde que la massue géante de la préhistoire mais également aussi efficace. Attention, vous ne disposez que de deux panneaux et si le taureau détruit les deux, le combat se transforme en corrida. Changez la hache au profit du trident dont l'allonge et la rapidité d'utilisation devrait faire le reste. Vous devez cependant effectuer une quantité d'esquives et le frapper sur les flancs.

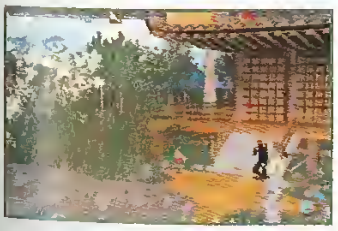
LE JAPON MÉDIÉVAL

Le jardin japonais

A- Vous êtes accueilli par un karatéka vif et nerveux, attaquant à vue. Un acolyte vient très rapidement l'épau-

ler ; ils se battent à mains nues et n'enlèvent pas beaucoup de vie mais leur rapidité compense largement cette faiblesse. Au pied de la statue, se cache un bonus de vie salvateur.

B- Après le pont, vous rencontrerez deux ninjas teigneux. Les fourbes évitent le combat au corps-à-corps,



préférant lancer des shurikens. Allez à leur contact en esquivant avec les sauts latéraux les étoiles japonaises et récupérez-les à l'issue du combat.

C- À l'angle du temple, une timide geisha vous souhaite la bienvenue et s'empresse de tester votre galanterie.

Lui rapporterez-vous son éventail — qu'elle vous a négligemment lancé à la gorge —, ou préférerez-vous l'envoyer dans une autre vie à coup de sabre ? Choix cornélien, il faut en convenir !

D- Deux karatékas tâcheront de retarder votre progression. Utilisez plutôt le sabre de ninja et conservez

vos shurikens pour plus tard.

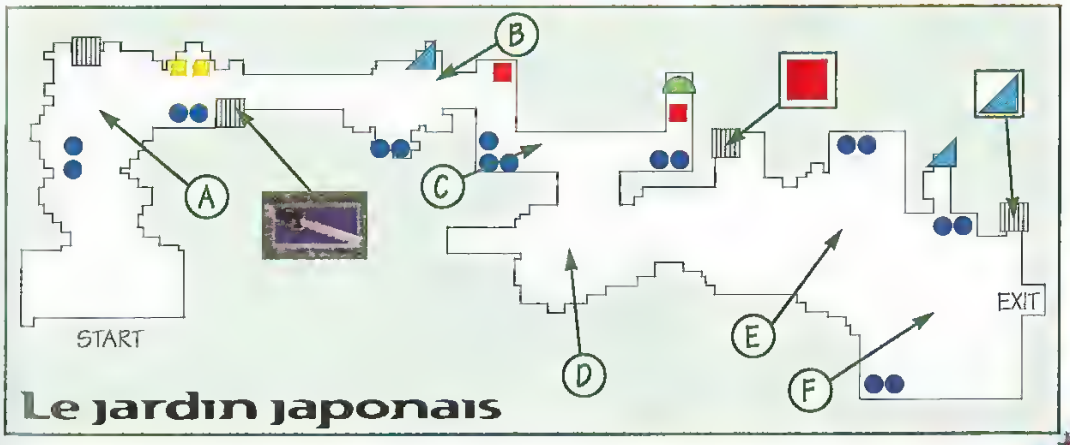
E- Une paysanne délaisse le battage du riz et s'en prend à vous à grands coups de nunchaku. Flanquez-lui une correction avant de continuer.

F- Vous venez de pénétrer dans le cercle servant de ring au sumo. Vous n'avez pas le choix et devez l'affronter.

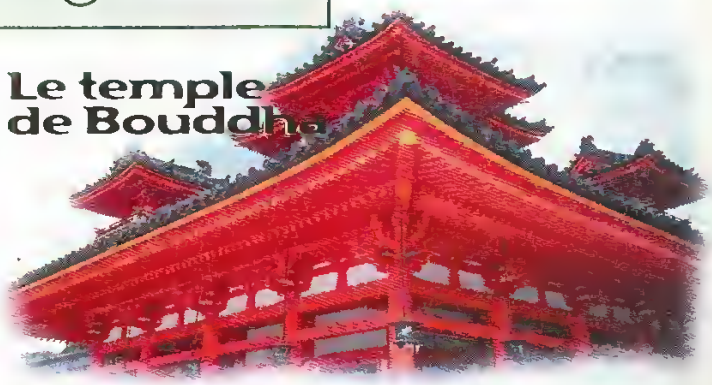
G- Vous arrivez à point nommé pour troubler la méditation d'un yogi. Furieux celui-ci vous fait une petite démonstration de kung-fu. Les arts martiaux, c'est bien mais contre votre sabre, le yogi ne devrait pas faire long

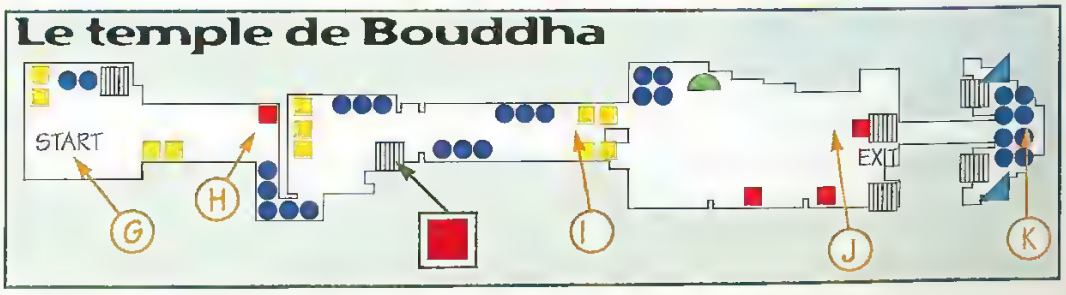
feu. Une fois que vous l'avez vaincu, un ninja déboule à son tour, mais celui-ci manque singulièrement de volonté. Les racines de la plante blanche, située à droite de la statue, recèlent un bonus de vie.

H- L'accès au temple est défendu par un samouraï, rendu sensiblement plus balèze que ses coreligionnaires grâce à un sabre de kendo d'une allonge supérieure au vôtre. Réglez-lui son sort et vous pourrez vous équiper de ce nouveau sabre et collecter un bonus de vie.



Le temple de Bouddha





L'EUROPE MÉDIÉVALE

Le château fort

I- En montant les escaliers, tenez-vous prêt à éviter une série de trois

rondins de bois lancés par un samouraï. Faites lui payer sa fourberie à grands coups de sabre.

J- À gauche de la porte se trouve une borne de temps salvatrice. Après cet arrêt, vous avez affaire à deux combattants vifs mais peu endurants. Une fois que vous en êtes venu

à bout, vous vous trouvez confronté à un dragon chinois : ne soyez pas impressionné par sa taille et foncez au contact. Une fois acculé sur la gauche de l'écran, il ne fait pas long feu. En cas de besoin, il y a trois bonus de vie dans la salle. Au pied de la statue de Bouddha, vous récupérez un sort magique : la boule de feu. Fouillez ensuite le vase qui révèle le mécanisme d'un passage secret.

K- Dans la petite salle secrète, vous êtes assailli par une horde ninja. Utilisez le sort de boule de feu pour tous les tuer d'un seul coup. Si vous n'avez pas assez de boules de feu, terminez

les derniers à coup de sabre. Revenez maintenant dans la salle précédente afin de conclure le niveau.

A- Entrez dans la salle des gardes et combattez le fantassin. Une fois achevé, vous pouvez récupérer son

étoile du matin. Dans les fûts à gauche de l'écran, vous trouvez deux rams, et entre la table et les tonneaux, un bonus de vie. Enfin, dans l'alcôve située près de la sortie, un mécanisme actionne la herse interdisant jusqu'à présent l'accès à la basse-cour.

B- Vous entrez dans la basse-cour où vous êtes accueilli par un homme d'arme qui a tendance à utiliser son

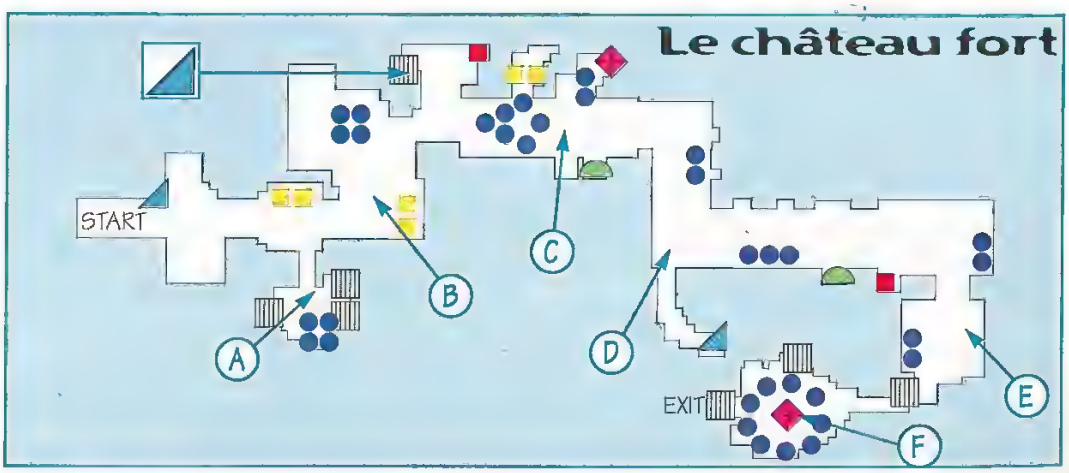
bouclier un peu trop souvent. De plus, deux moines trappistes se mettent à vous lancer des tonneaux. Une fois l'homme d'arme vaincu, récupérez son épée et son écu avant de régler leur compte aux deux moines.

C- Dans ce corridor, les rams sont posées sur des pièges. Prenez-les en sautant par dessus et déposez-les

ensuite dans le borne prévue à cet effet. Face à la borne, c'est-à-dire derrière le bougeoir à gauche de la porte, vous trouvez une barre de vie supplémentaire.

D- Après vous être offert un garde et un homme d'arme, dirigez-vous dans la zone obscure face au personnage. Vous y trouvez un 1 Up et une arbalète. Plus loin, juste à droite d'un escalier descendant, un bonus de vie et un espadon vous attendent.

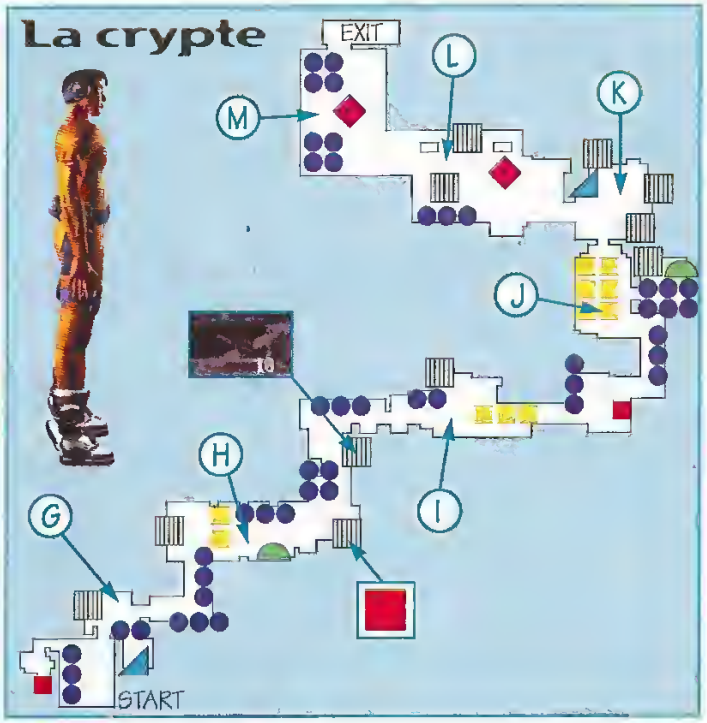
E- Quand vous entrez dans la chambre mortuaire, la statue du



mort s'anime. Deux carreaux d'arbalète suffisent pour en venir à bout. Toutefois, cette arme est relativement longue à recharger. Après avoir tiré le premier carreau, reculez-vous au maximum afin de vous mettre hors de portée. Attention car un coup d'épée de la part de votre adversaire et la procédure sera annulé. Derrière le chandelier de droite, utilisez la commande de recherche pour ouvrir un passage secret.

F- C'est la salle du trône. En vous voyant entrer, le suzerain fonce droit sur vous, hallebarde en main. Ce combat est assez difficile, aussi ne prenez pas immédiatement la barre de vie supplémentaire ; attendez plutôt

de vous trouver dans un état critique. Ainsi, outre le fait de gagner une barre de vie, votre vitalité sera remontée au maximum. Utilisez l'espadon pour lui assener des attaques latérales (successivement à droite et à gauche) et il ne fera pas un pli. Dans le coffre situé à main droite après l'entrée se trouve un 1 Up. Enfin pour conclure le niveau asseyez-vous sur le trône en utilisant la commande de recherche.



La crypte

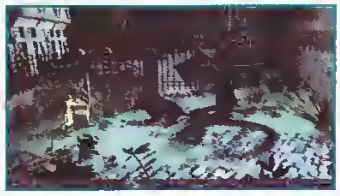
G- Vous entrez dans la salle des tortures. Croyant voir en vous leur nouvelle victime, deux bourreaux viennent à votre rencontre. L'espadon devrait les ramener à de plus saines pensées.

Fouillez l'interstice entre les deux tables pour trouver un bonus de vie. Ensuite, sautez sur la table ensanglantée pour découvrir un 1 Up dans un réduit secret.

H- La statue de la vierge est entourée de deux armures d'apparat. Celles-ci s'animent dès votre entrée. Faites en sorte de passer entre les deux armures afin qu'elles s'entretuent. Mettez ce temps à profit pour recharger l'arbalète

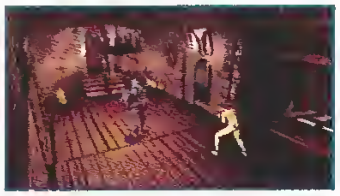
et achever l'armure survivante d'un seul coup. Fouillez aux pieds de la vierge pour découvrir un bonus de vie. La borne temporelle se trouve juste après.

I- Cette cour gardée par un ours recèle un bonus de vie. Vous le trouverez au pied de la plante où se trouvent les deux rams. Quelques coups d'espadon devraient suffire pour



venir à bout du plantigrade.

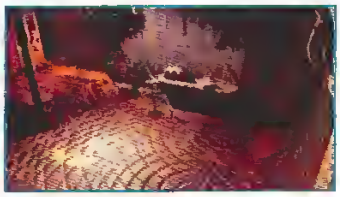
J- Contournez l'armure et ruez-vous sur le mage. Un coup d'espadon suffira à le faire fuir et à désactiver du même coup l'armure. Dans l'alcôve de droite (sous le blason), un réduit



cache une borne temporelle et six rams. En fouillant dans les tonneaux vous obtenez un bonus de vie.

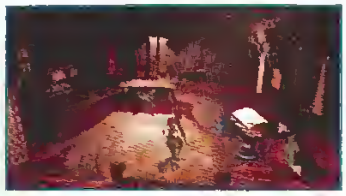
K- La potion bleue est empoisonnée (hidden bonus). Aux bouts de l'établi, mur de droite, un parchemin magique et un bonus de vie sont dissimulés.

L- Le mage, qui fuyait systématiquement à votre approche, ne peut pas aller plus loin. Prenez ou non la barre de vie sur la table avant d'engager le combat. Utilisez les parchemins magiques. Il continue à se téléporter régulièrement en trois endroits de la pièce aléatoirement : à gauche du pupitre, entre le pupitre et la table et sur la table.



À sa mort, vous obtiendrez un 1 Up.

M- Une fois entré dans la dernière pièce, la fenêtre vole en éclat et un

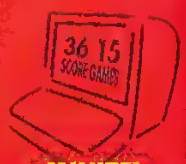


démon vous attaque. Utilisez le parchemin magique pour en venir rapidement à bout. Lorsqu'il meurt, il laisse derrière lui une barre de vie — en plus de celle déjà présente à la base.

(Suite et fin dans le prochain numéro.)

TELEPHONE
08 36 385 386

SCORE GAMES



MINITEL
3615 SCORE GAMES

+ 100 000 JEUX VIDEO NEUFS & OCCASION

LE + GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO EN FRANCE !

VENEZ TESTER LES DERNIERES NOUVEAUTES EN MAGASIN SCORE GAMES !

SCORE GAMES
RACHETE VOS ANCIENS JEUX
NES, GAME BOY & SUPER NINTENDO !

Sony Playstation

1490F NEUVE

1090F OCCASE

1490F NEUVE

1090F OCCASE

30 A 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

+ 100 000 JEUX VIDEO NEUFS & D'OCCASION

NOUVEAU NOUVEAU

PARIS 14ème CONSOLES	PARIS 5ème CD-ROM	PARIS 6 ème	PARIS 16 ème
75005 PARIS	75005 PARIS	75006 PARIS	75116 PARIS
01 43 29 59 59	01 46 33 68 68	01 43 25 85 55	01 44 05 00 55

AMIENS (80)	ANTONY (92)	ST DENIS (93)	CRETEIL (94)
80000 AMIENS		93200 ST DENIS	94000 CRETEIL
03 22 97 68 88	01 46 665 666	01 42 43 01 01	01 49 81 93 93

SCORE GAMES PARIS 9EME
LE + GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO D'OCCASION !
6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS
OUVERT DE 8 A 20H. TEL 01 53 320 320. M° ST LAZARE

COMPIEGNE (60)	POITIERS (86)	VERSAILLES (78)	TOULOUSE (31)
60200 COMPIEGNE	86000 POITIERS	78100 VERSAILLES	31000 TOULOUSE
03 44 20 52 52	05 49 50 58 58	01 39 50 51 51	05 61 216 216

CHELLES (77)	KREMLIN BICETRE (94) NOUVEAU !	PANTIN (93) NOUVEAU !	SCORE GAMES V.P.C
77500 CHELLES	94270 KREMLIN BICETRE	93500 PANTIN	75009 PARIS
01 64 26 70 10	08 36 685 686*	01 48 441 321	01 53 320 320

369 F
TUNNEL B1 SAT/PSX

369 F
TEKKEN 2 PSX

369 F
DIE HARD TRILOGY PSX
DIE HARD TRILOGY SATURN

349 F
WIPE OUT 2097 PSX

349 F
SAMPRAS TENNIS PSX

369 F
TOMB RAIDER SAT/PSX

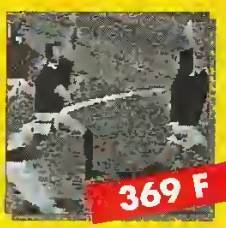
369 F
SOVIET STRIKE PSX

369 F
DAYTONA 2 SAT.

369 F
VIRTUA COP 2 SAT.

349 F
DESTRUCTION DERBY 2 PSX

369 F
CRASH BANDICOOT PSX


369 F
WORLD WIDE SOCCER SAT.

SEGA 16 BITS

MEGADRIVE 1 OCCASION + PAD	299
MANETTE MEGADRIVE A PARTIR DE :	49
NOUVEAUTES MEGADRIVE I	
BUGS BUNNY	399
DISNEY COLLECTION	199
FIFA 97	299
INTER SUPERSTAR SOCCER DELUXE	329
NBA 97	299
MADDEN 97	299
POCAHONTAS	399
PINOCCHIO	399
SCHTROUMPFS 2	399
SONIC 3D	399
SOLER	99
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	399
WORMS	399
JEUX D'OCCASION MEGADRIVE	
ALADDIN	149
ALIEN 3	139
CHIKI CHIKI BOYS	139
DEMOLITION MAN	139
DRAGON'S FURY	249
EARTHWORM JIM 1	199
ETERNAL CHAMPIONS	129
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	139
FATAL FURY	149
FIFA SOCCER 95	149
FLASHBACK	169
JUNGLE STRIKE	199
JURASSIC PARK	149
LANDSTALKER (VF)	269
LEGENDE DE THOR	299
LIGHT CRUSADER (VF)	199
MADDEN NFL 95	159
MEGA GAMES 1 OU 2	139
MICKEY & DONALD-WORLD OF ILL	139
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	139
NBA LIVE 95	139
PETE SAMPRAS 96	249
PREDATOR 2	139
ROI LION (LE)	199
STREET FIGHTER 2	139
STREETS OF RAGE 2	199

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO OCCASION + PAD	369
MANETTE SUPER... A PARTIR DE :	69
NOUVEAUTES SUPER NINTENDO	
DONKEY KONG COUNTRY 3	469
FIFA 97	349
NBA LIVE 97	349
DRAGON BALL Z 3	449
DONALD MAUI MALLARD	449
ILLUSION DE TIME + LIVRE	299
MYSTIC QUEST + LIVRE	199
PINOCCHIO	449
STREET FIGHTER ALPHA 2	449
SECRET DE EVERMORE + LIVRE	399
TINTIN & LE TEMPLE DU SOLEIL	449
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	399
JEUX D'OCCASION SUPER NINTENDO	
ACTRAISER 2	169
ALIEN 3	139
BATMAN FOREVER	199
DONKEY KONG COUNTRY	269
DONKEY KONG COUNTRY 2	299
JURASSIC PARK	139
MARIOPAINT	169
MR NUTZ	169
NBA JAM	139
NBA LIVE 95	169
NHL 95	299
ROI LION (LE)	269
SIM CITY	349
SKYBLAZER	139
SPARKSTER	249
STREET FIGHTER 2 TURBO	149
SUPER MARIO ALL STARS	149
SUPER MARIO KART	199
SUPER MARIO WORLD	169
SUPER STAR WARS	139
TOY STORY	379
VORTEX	149
ZELDA 3 + LIVRE	199

SEGA SATURN

CONSOLE SATURN + PAD + MEMOIRE	
INTERNE + 140F BONS D'ACHAT	1490
CONSOLE SATURN D'OCCASION	1090
ACCESSOIRES SATURN	
ACTION REPLAY PRO SATURN	399
ADAPTATEUR UNIVERSEL US/JAP	199
VOLANT ARCADE RACER	449
CARTE VIDEO + 1 CD DEMO	1190
JOYSTICK VIRTUA STICK	299
MANETTE SATURN ORIGINE	149
MANETTE TURBO PAD	149
PISTOLET FIRE	249
RALLONGE DE MANETTE	79
JEUX SATURN NEUFS	
ALIEN TRILOGY	369
ATHLET KING	399
BANU BANU ANIMAL	349
BLACK FIRE	369
BUBBLE BOBBLE	299
CLOCKWORK KNIGHT	199
CYBERIA	369
DAYTONA USA	169
DECATHLETE	369
DRAGON BALL Z N°2 (JAP)	349
FATAL FURY 3 (JAP)	449
FIFA 96	249
FIGHTING VIPERS	449
KING OF FIGHTER 95 (JAP)	499
NBA JAM TI	199
PANZER DRAGON 2	349
SEGA RALLY I	369
STRIKER 96	199
STORY DE THOR 2	379
ULTIMATE MK3	349
VICTORY GOAL	199
VIRTUA FIGHTER (JAP)	99
VIRTUA FIGHTER 2	369
WIPE OUT	299
WORMS	349

JEUX SATURN D'OCCASION	
BLAM ! MACHINE HEAD	279
KIDS	269
CLOCKWORK KNIGHT 2	299
CYBER SPEEDWAY	199
D'S DINING TABLE	249
DARIUS GAIDEN	249
DESTRUCTION DERBY	279
DIGITAL PINBALL	199
EURO 96	249
FATAL FURY 3 (JAP)	299
FIFA 96	169
GALACTIC ATTACK	249
HEBEREKE' S POPOITTO	199
HI OCTANE	239
HORDE	249
JOHNNY BAZOOKATONE	199
MAGIC CARPET	269
MANOIR DES AMES PERDUES	199
MORTAL KOMBAT 3	269
MYSTARA REALMS OF LORE	269
NEED FOR SPEED	279
NFL QUATERBACK 97	279
NHL HOCKEY	249
NIGHTS (JAP)	199
OFF-WORLD INTER. EXT.	249
PANZER DRAGON 2	269
PARODIUS	249
PEBBLE BEACH GOLF	239
ROBOTICA CYBERNATION	169
SEGA RALLY	299
SHINOBI-X	199
SHOCKWAVE ASSAULT	249
SIM CITY 2000	279
SWORD SORCERY	279
THOR 2 (JAP)	199
TITAN WARS	249
TOSHINDEN REMIX	279
ULTIMATE MK3	269
VAMPIRE HUNTER (JAP)	249
VICTORY BOXING	249

SONY PLAYSTATION

CONSOLE PLAYSTATION NEUVE + PAD + 140F BONS D'ACHAT	1490
CONSOLE PLAYSTATION OCCASION	1090
ACCESSOIRES SONY PLAYSTATION	
ACTION REPLAY PRO	399
CABLE DE LIAISON	169
CABLE PERITEL	199
CARTE MEMOIRE	169
MANETTE... A PARTIR DE	99
MANETTE PLAYSTATION D'ORIGINE	199
MULTI-PLAYER	169
RALLONGE DE MANETTE	79
VOLANT	499
JEUX NEUFS PLAYSTATION	
ACTUA SOCCER	199
ADIDAS POWER SOCCER	399
ALIEN TRILOGY	349
ANDRETTI RACING 97	399
BLAM ! MACHINEHEAD	349
BUST A MOVE 2	269
CHRONICLE OF THE SWORD	349
CYBERIA	369
DAVIS CUP TENNIS	349
DRAGON BALL Z ULT.BATTLE	399
DRAGON BALL Z 2	399
FADE TO BLACK	369
FIFA 96	249
FIFA 97	349
FINAL DOOM	349
FORMULA 1	349
HULK 2	369
INT. CHAMPIONSHIP SOCCER	349
KING OF FIGHTER 95 (US)	449
LES CHEVALIER DE BAPHOMET	349
MADDEN FOOTBALL 97	369
MONSTER TRUCK	369
NAMCO MUSEUM VOL.1, 2 OU 3	349
NBA IN THE ZONE	299

NBA JAM TI	199
NEED FOR SPEED	369
NHL HOCKEY 97 (VF)	399
OFFENSIVE	349
OLYMPIC GAMES	349
OLYMPIC SOCCER	349
PENNY RACER	349
PGA TOUR GOLF 97	369
POWER PLAY HOCKEY	399
RAGING SKIES	369
RESIDENT EVIL	349
RETURN FIRE	349
RETURN TO ZORK	399
RIDGE RACER REVOLUTION	369
ROAD RASH	349
SAMURAI SHODOWN 3 (JAP)	499
SIN CITY 2000	349
SKELETON WARRIORS	349
SLAM & JAM 96	299
STREET FIGHTER ALPHA	349
STREET FIGHTER ZERO 2	349
TIME COMMANDO	349
TOBAL N 1 (JAP)	499
TOP GUN	369
TOSHIDEN 2 + JAP	399
TRACK & FIELD	369
WORMS	349
JEUX PLAYSTATION D'OCCASION	
AGILE WARRIOR	199
AIR COMBAT	169
ALIEN TRILOGY	249
CRITICOM	199
CYBER SLED	169
CYBERSPEED	139
D	199
DEECON 5	169
DESCENT	249
DESTRUCTION DERBY	149
DOOM	229
DRAGON BALL Z (JAP)	199

EXTREME PINBALL	199
FADE TO BLACK	279
IMPACT RACING	269
JOHNNY BAZOOKATONE	169
JUPITER STRIKE	199
KILEAK THE BLOOD	139
KILEAK THE BLOOD 2 (JAP)	199
KRAZY IVAN	129
LONE SOLDIER	169
MAGIC CARPET	249
NBA IN THE ZONE	199
NEED FOR SPEED	279
NFL GAME DAY	199
NHL FACE OFF	199
NOVASTORM	129
PARODIUS DE LUXE	199
PHILOSOMA	249
POWER SERVE	199
RAYMAN	249
RESIDENT EVIL	279
REVOLUTION X	199
RIDGE RACER	169
RIDGE RACER REVOLUTION	279
SHOCKWAVE ASSAULT	199
STARBLADE ALPHA	169
STREET FIGHTER ZERO (JAP)	169
TEKKEN (JAP)	99
TEKKEN	199
THEME PARK	249
THUNDERHAWK 2	149
TOSHINDEN 2	249
TOTAL NBA 96	279
WAR HAWK	129
WING COMMANDER 3	269
WIPE OUT	149
WRESTLEMANIA	169
X COM ENEMY UNKNOWN	249
ZERO DIVIDE	149

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. MARQUES DÉPOSÉES. PRIX VALABLES EN VPC. DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. NOUS NE POUVONS EN AUCUN CAS ÊTRE TENUS RESPONSABLES DES ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 305 215 663

COMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320 +

MINITEL : 3615 SCORE GAMES

VPC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

COMMANDES FAX : 01 53 320 321

NOUVEAU CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686

TRUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES

INFORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686

HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES

COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES

PRIX VALABLES UNIQUEMENT EN VPC !

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 +

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)			CONSOLE 60F	30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

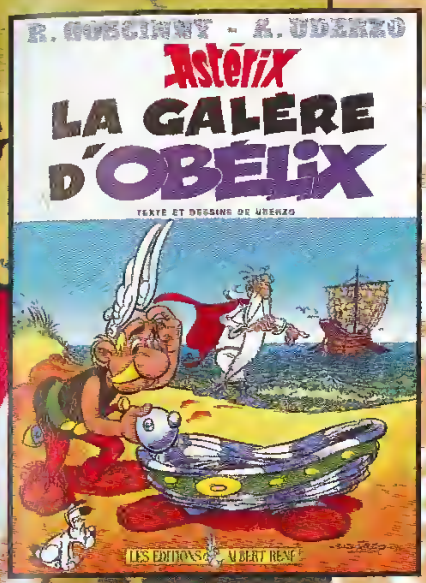
Expire le ...../.....

Signature :

PO 11/96

LIVRAISON 24H CHRONO

Il y a bien une vie après les jeux vidéo.
ZOOM
BD/manga
FÉLISHYOSHI
KYAPÉTÉSAPU
SHATOANTÉ
ARMORIQUE
GAULE
(CONQUETE MANGA)
IV AVANT MM
BELG
DREZA
ASTÉRIX
FACE AUX MANGAS



La BD franco-belge n'est pas morte : pour preuve, le retour quasi simultané de deux séries-mammouths du neuvième art, rien de moins que « Astérix » et « Blake et Mortimer »! Ajoutez à cela une kyrielle de nouveautés plus modestes mais tout aussi excitantes, et on comprendra facilement que la saison fleure bon l'événement. Pendant que les éditeurs comptent les liasses, les lecteurs salivent et se demandent dans quels volumes ils doivent investir. Heureusement, Inoshiro et Laurent l'apatride sont là pour les conseiller... Attention, ils ont décidé de ne pas faire de quartier !

« La Galère d'Obélix »

Comment se renouveler et trouver des idées inédites après trente-sept ans d'aventures ? Déjà au bout du dixième album, René Goscinny confiait à son dessinateur : « Mon vieux, on a tout dit sur le sujet (1). » Albert Uderzo a eu 5 ans pour réfléchir à cette épineuse question. Avouant lui-même qu'il n'égalerait jamais l'humour de René Goscinny (2), il a (re)pris sa plume, bon ou mal on, et créé six albums BD depuis la mort de son comparse en 1977. Il a même été jusqu'à prendre des dispositions légales pour qu'une fois au panthéon des auteurs de bandes dessinées, personne ne puisse continuer la série. Mais nous n'en sommes pas encore là. À soixante-neuf ans, Uderzo n'envisage pas de prendre sa retraite. C'est une question de famille. Son père, ébéniste, continuait de travailler à l'âge de quatre-vingts ans.

À l'instar de Tintin et du capitaine Haddock, le véritable héros de la série *Astérix* est bien Obélix, le second rôle. Et cela depuis le fameux épisode où le « gros » Gaulois s'était lancé dans les affaires. *Obélix et compagnie* marquait d'une pierre blanche la présence essentielle de ce faire-valoir rôleur, bagarreur et tellement attachant.

Pour la seconde fois, Obélix apparaît dans le titre de l'album. Dans la Galère d'Obélix on retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès de la série : Cléopâtre et son désormais petit nez mutin; César et ses colères « décadentes » ; les pirates et leur malédiction de toujours croiser la route d'Astérix; la guest-star en la personne de Kirk Douglas dans un rôle de composition : Spartakis gladiateur !
Les acteurs présentés, l'aventure peut commencer.

L'histoire

La galère ! Au sens large comme au sens figuré ! Les dix premières pages suffiront à Obélix pour tomber dedans et être emporté par elle loin de son village, loin de ses amis. Enfin, ce qu'on attendait et redoutait depuis trente-sept ans est arrivé : Obélix, furieux de ne pas avoir eu de potion magique, va boire intégralement la marmite, laissée sans surveillance. Les effets secondaires sont immédiats. Le « gros » Gaulois est transformé en statue de granit ! La force de frappe du village est réduite à zéro. C'est d'autant plus préoccupant que les Romains s'agitent : Spartakis vient de dérober la

Les colères légendaires de Jules : des jeux de mots dignes de Goscinny, mais malheureusement trop rares dans cette histoire

Obélix n'a pas su résisté à l'attrait de la marmite. Transformé en statue de granit, la force de frappe des irréductibles Gaulois semble bien mal en point !

galère de César, libérant ainsi les esclaves enchaînés aux bancs du navire. Et comme un malheur ne vient jamais seul, ces nouveaux hommes vont chercher asile chez les Gaulois.

Sortez les écopes !

À ce moment de l'histoire, on se dit que Goscinny n'est pas loin. Un scénario en béton — pour ne pas dire en « granit ». On savoure à l'avance la manière dont Uderzo va se sortir de cette galère.

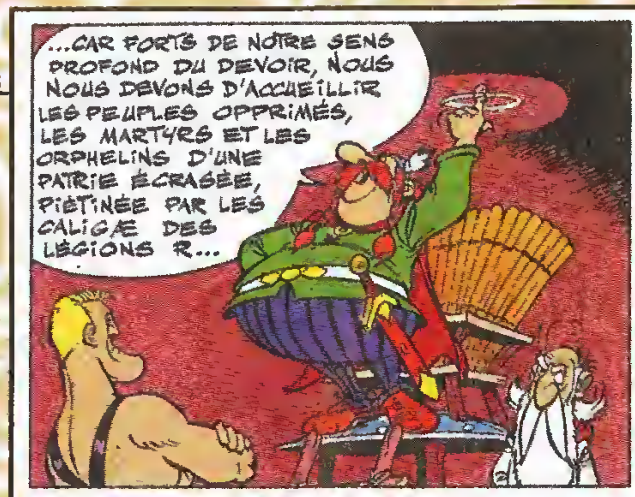
Las, notre attente n'est pas récompensée. Si la galère d'Obélix est bien réelle, la nôtre l'est encore plus. Rapidement, l'aventure perd de son charme et de son intensité. Le plus dur pour l'auteur ne fut pas de trouver l'excellente idée qui consiste à faire tomber Obélix dans la marmite de potion magique (depuis le temps qu'il tentait le diable, il fallait bien que ce dernier le pousse à pécher) mais bel et bien l'exploitation de cette désobéissance. Après avoir été changé en statue, Obélix se transforme en enfant. Il perd du même coup force et grandeur. Son côté marrant et attachant laisse place à un personnage irritant, voire insipide. On ne s'amuse plus du tout et on commence à trouver le temps long. Et ce n'est pas le passage au pays de l'Atlantide où les enfants volent à califourchon sur des vaches (!) qui va relancer l'intérêt de l'histoire.

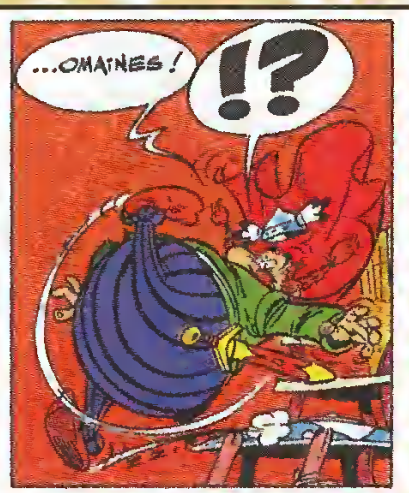
Une des forces d'*Astérix* a toujours été de s'appuyer sur des événements et des lieux réels. Que l'on se souvienne de la Corse (et ses paysages), ou de l'Amérique (et ses Indiens), on avait le sentiment qu'on s'instruisait tout en s'amusant. Nombreux sont ceux qui ont passé des heures sur la plus petite case des précédents albums à la recherche du détail qui renvoyait à la réalité. Ici, l'Atlantide déroge à la règle. Ce pays imaginaire n'a pas sa place dans l'univers d'Astérix.

Et vogue...

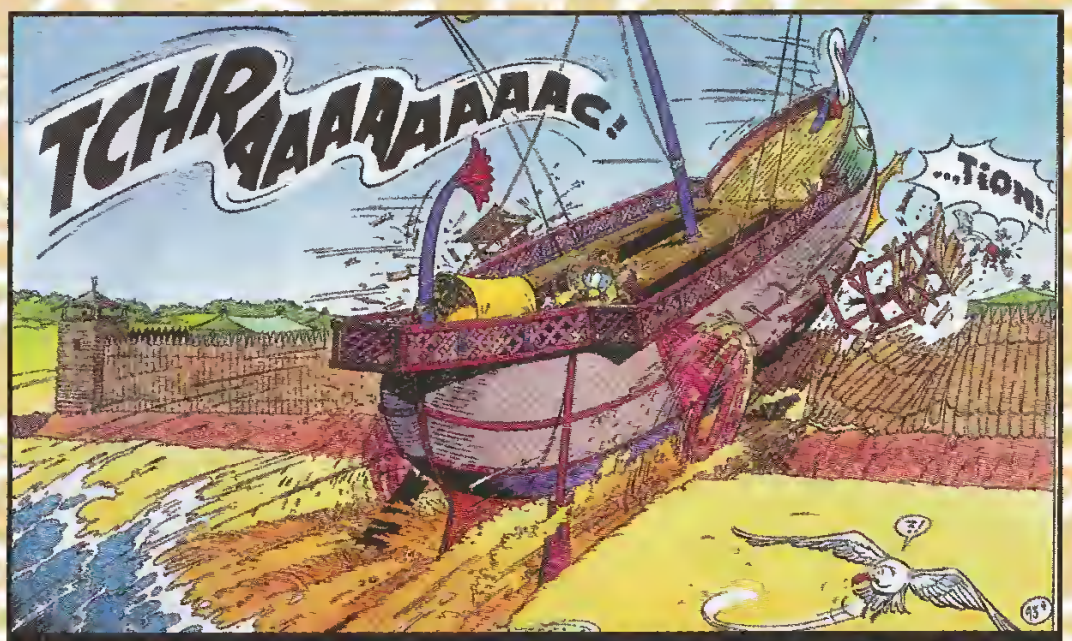
La construction du scénario n'est pas satisfaisante car elle suit plusieurs chemins. Kirk Douglas à la recherche d'une terre promise (d'où le passage vers l'Atlantide) ; les Gaulois à la recherche d'un antidote pour sauver Obélix ; enfin, les Romains à la recherche de leur galère. Bref, tout le monde cherche quelque chose et le lecteur y perd son latin. L'efficacité des dix premières pages se perd dans les méandres des nombreuses routes à suivre. Uderzo veut exploiter plusieurs idées sans jamais parvenir à en imposer une seule. Mais « le sanglier sur le gâteau » reste la façon dont Obélix retrouve sa forme et ses formes originelles. C'est en voyant Astérix menacé par des Romains qu'il reprend son apparence. Ah, les vertus de l'amitié ! Mais quelle fin illusoire... On a vraiment l'impression que l'auteur ne savait pas comment terminer son récit. Il a choisi la voie de la facilité.

Décevant donc, ce trentième album, c'est le moins qu'on puisse dire. À la lecture de cette aventure, nous n'avons qu'une seule envie : nous replonger dans les premiers récits, écrits par Uderzo et Goscinny — deux jeunes





La Gaule, terre d'asile et des droits de l'homme, c'était il y a... 50 avant J.C. Preuve s'il en fallait que les beaux discours connaissent parfois de drôles de destinées.



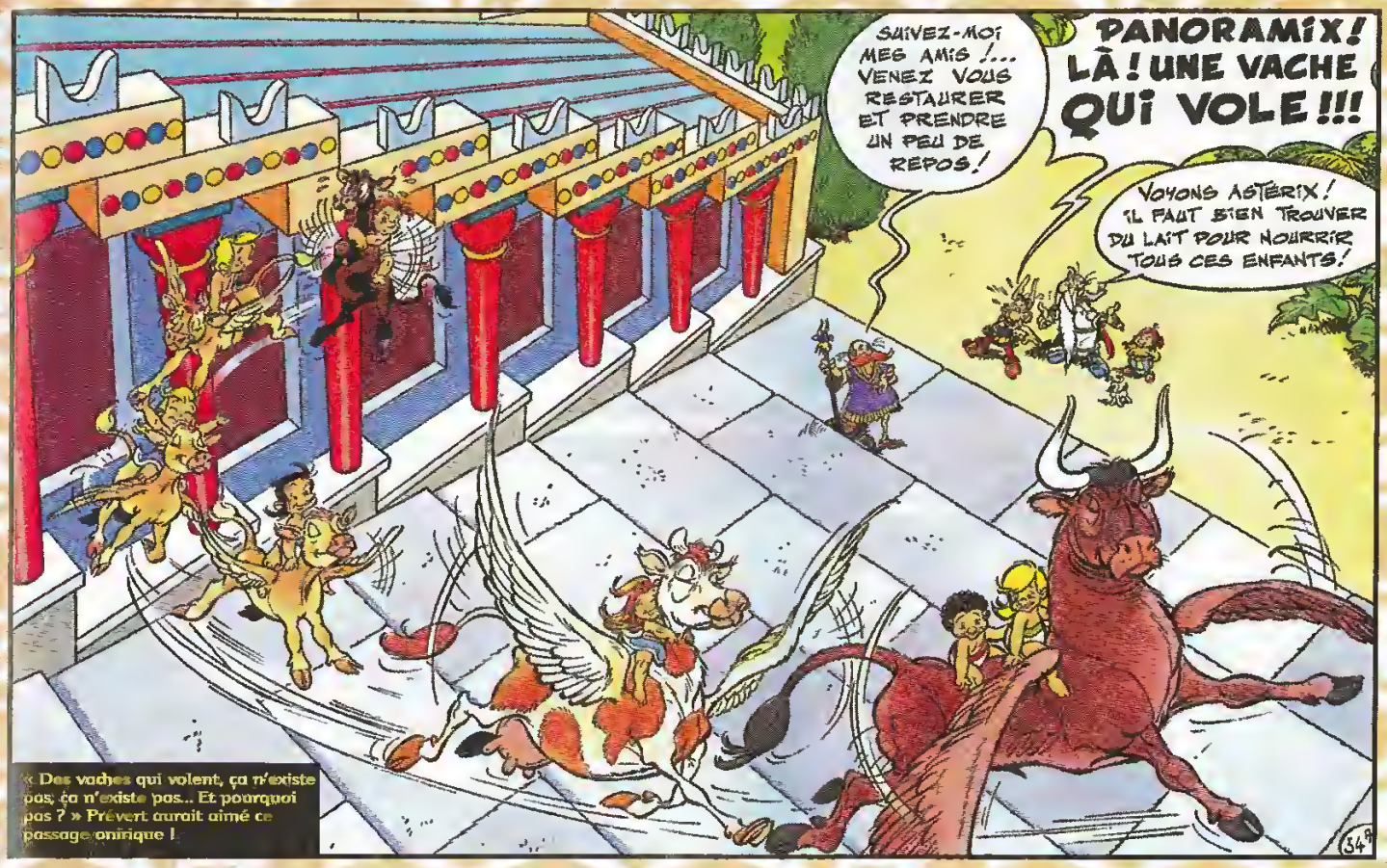
Obélix a retrouvé toutes ses forces. Les nôtres se sont, au fil des pages, épuisées à comprendre ce qui a bien pu pousser Uderzo à plonger ses crayons dans cette galère !

Independence Goul

Publié cinq ans après La Rose et le Glaive, La Galère d'Obélix est le trentième volume des aventures d'Astérix le Gaulois, personnage mythique créé en 1959 par le scénariste René Goscinny (décédé en 1977) et le dessinateur Albert Uderzo, et le sixième écrit et illustré par Uderzo seul. Chaque album d'Astérix constitue un événement éditorial. La Galère d'Obélix a été tiré à 2,8 millions d'exemplaires en France (8 millions de copies en Europe !). Traduites en 77 langues et dialectes, les aventures d'Astérix se sont vendues à 280 millions d'exemplaires à travers le monde, un chiffre avec lequel seul le génial mangaka Osamu Tezuka peut rivaliser (280 millions de mangas vendus rien qu'au Japon !).

Astérix est aussi devenu une vraie industrie, gérée à l'américaine, qui génère des millions de francs grâce aux nombreux produits dérivés : parc d'attraction, dessins animés, jouets, jeux vidéo, etc.

Détail amusant : l'éditeur a choisi (comme ce fut déjà le cas pour La Rose et le Glaive) de ne pas dévoiler l'album à la presse, les journalistes devant attendre la veille de la sortie commerciale pour découvrir le titre de l'album et son contenu ! À noter que cette stratégie est fréquemment utilisée au cinéma par des distributeurs inquiets du potentiel de certains films (Tin Cup avec Kevin Costner, jugé trop américain pour le public français) ou par des cinéastes excédés de se faire larder par la critique avant même la sortie de leur bébé (exemple : Luc Besson qui ne montre jamais ses films aux journalistes). Cette technique peut aussi servir à faire monter la pression, comme ce fut le cas pour Independence Day.



« Des vaches qui volent, ça n'existe pas, ça n'existe pas... Et pourquoi pas ? » Prévert aurait aimé ce passage onirique !

gens bourrés de talent et qui ont offert à la BD ses lettres de noblesse.

L'avis d'Ino

C'est sans grande illusion mais avec quand même un minimum d'excitation que j'attendais cette *Galère d'Obélix*. En effet, les cinq derniers *Astérix* ne m'avaient absolument pas convaincu (plutôt énervé prodigieusement comme l'affligeant *Grand Fossé*), Uderzo étant aussi doué en dessin que médiocre en scénario. *La Galère d'Obélix*, hélas, n'échappe pas à la règle. Ennuyeux, faisandé, le scénario pille sans vergogne certains éléments d'albums de la grande époque, qu'il intègre de façon complètement artificielle dans une trame complètement asthénique. On ne rit quasiment jamais, on s'ennuie beaucoup, et seuls les dessins arrivent quelque peu à maintenir notre intérêt, qui s'étiole si rapidement qu'il m'a fallu lire ce bouquin en deux fois (because sommeil) ! Bref, cet album est pire qu'un mauvais livre : un crime ! »

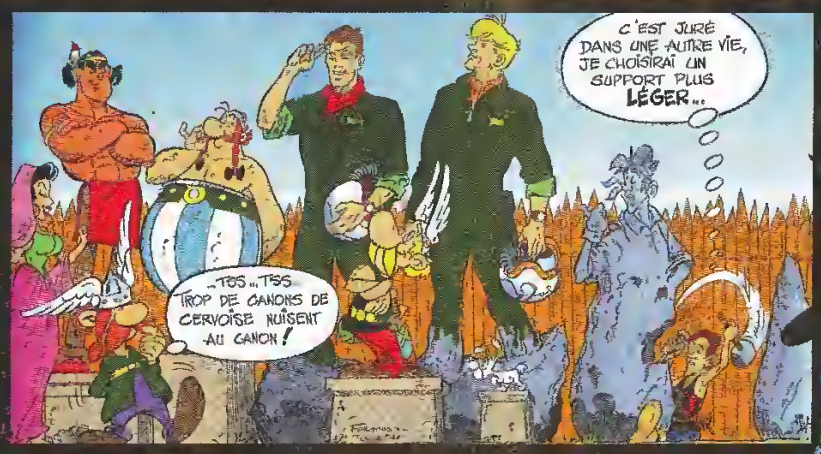
Ino et Lolo l'apatride

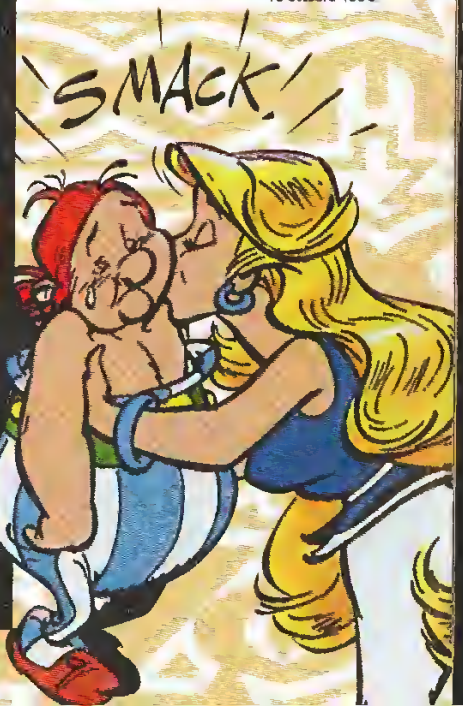
Éditions Albert-René.
48 pages noir et blanc.
La note de Player One : *

(1) et (2) : Interview dans VSD du 10 au 16 octobre 1996

Encore une nullité !

Il n'y a pas de petits profits, profitant de l'inévitable Astérix-mania qui va créer La Galère d'Obélix, les éditions Albert-René viennent de publier un album dont le titre a le mérite d'être clair : Le dessinateur d'Astérix le Gaulois, Uderzo, croque par ses amis. Immédiatement, l'intérêt [illegible] est attiré. On pense à Druillet, Martin, Bilal. On espère Mœbius. Las ! Les amis en question ne sont pas des amis de trente ans, mais de nouveaux amis, comme Achdé, Adam, Rodolphe, Carteggiani, auprès desquels Chéret (l'homme de Rahan) fait figure de vétéran ! De piètre tenue, absolument pas drôle, ce bouquin constitue une pièce à charge de plus à l'épais dossier « Le commerce fera boire le calice jusqu'à la lie à notre héros gaulois ». Seul rayon de soleil, étant amnésie génial : la planche d'ouverture que nous reproduisons en ouverture à cet article. (La note de Player One : 0)





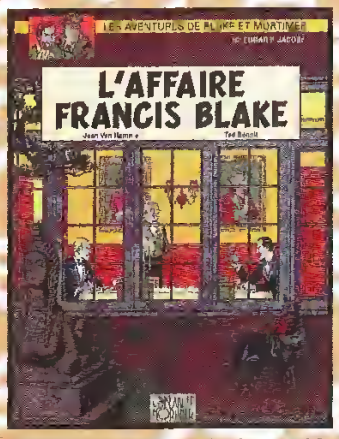
ZOOM BD/manga

Une fois n'est pas coutume : cette saison, l'actualité de la bédé s'avère exceptionnellement riche, que ce soit en matière de comics, mangas ou bédés franco-belges. Player fait le point sur les merveilles qui viennent d'arriver en librairie...

Blake & Mortimer : L'Affaire Francis Blake

De Van Hamme et Ted Benoit

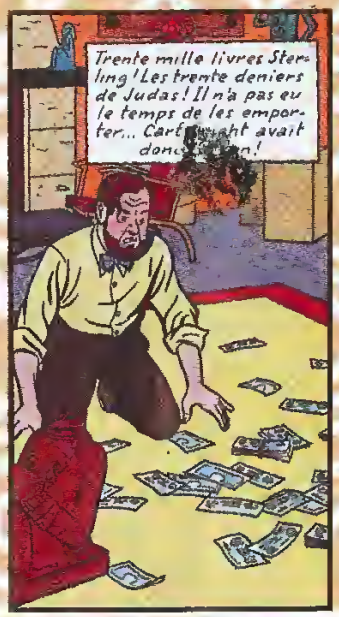
Six ans après le second volume des *Trois Formules du Professeur Sato*, de Bob De Moor, les personnages créés par Edgar P. Jacobs connaissent une nouvelle incarnation grâce aux efforts du scénariste Jean Van Hamme et de



l'illustrateur Ted Benoit, deux poids lourds de la bédé européenne. Challenge énorme pour les deux auteurs, cette résurrection de deux des héros les plus mythiques de l'âge d'or de la BD belge (presque comme s'ils reprenaient *Tintin* !), s'inscrit d'emblée dans un choix de tradition. Tout — des décors aux dialogues en passant par les couleurs — respecte à la lettre le style Jacobs. Dans le genre foc-similé, c'est une réussite totale.

L'histoire

Le scénario ferait aussi plaisir à Jacobs, puisque tout commence dans la plus pure tradition du maître : une grosse embrouille d'espionnage, à côté de laquelle le scénario de *Mission Impossible* passerait presque pour un fait divers. Or nul autre que Francis Blake, champion de Sa Très Gracieuse Majesté et accessoirement héros de la série, est accusé de trahir au profit de l'ennemi ! Rapidement, Blake est pourchassé par tout ce que l'Angleterre compte de flics, soldats, agents secrets. De son côté Mortimer, le vieux compagnon de Blake, n'en croit rien. Soupçonné de complicité, il réussit à s'échapper et se retrouve lui aussi en fuite sur les routes de Cornouailles.

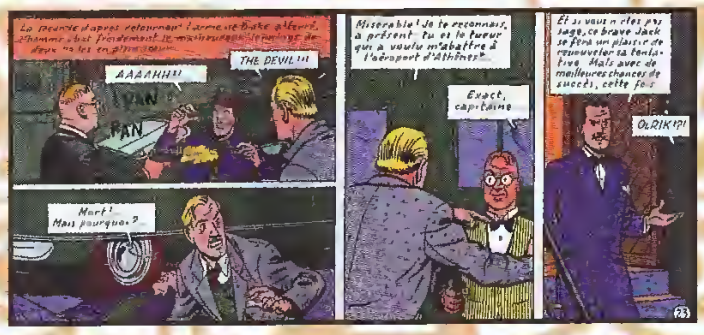


L'avis de Player One

Le fan de base ne pourra s'empêcher de s'exclamer quand il découvre (il s'en doutait mais peu importe) que le méphitique Olrik, le super-vilain de la série,

est évidemment dans le coup. Bref, cette aventure s'annonce comme un des musts du cycle, une réussite incroyable sauf que... les dix dernières pages, où l'on explique bien entendu le pourquoi du comment, déçoivent, le clou tant attendu n'arrivant pas ! Laurent l'apatride, grand fan devant l'Éternel et rédac chef de *Player*, ne s'en est pas encore remis ! Le pauvre homme a raison : ce nouveau *Blake & Mortimer* est une sorte de gros soufflé qui se dégonfle au dernier moment ! Rageant... Espérons que le prochain volume (prévu dans... trois ans !) sera à la hauteur. Nous mettrons donc l'appréciation « passable » aux élèves Van Hamme et Benoit !

Éditions Dargaud.
68 pages couleur.
La note d'Ino : **



Un bel avenir

Énorme succès de la rentrée, L'Affaire Francis Blake (près de 550 000 exemplaires vendus en quinze jours) sera le premier album d'un cycle d'au moins trois livres, que Van Hamme et Ted Benoit réaliseront. En plus de ces bouquins, Dargaud travaille actuellement sur un projet de série télé et sur plusieurs produits dérivés. Normal : l'éditeur a dû débourser des dizaines de millions de francs pour racheter les droits de la série et — quel que soit le score du premier album — Dargaud n'amortira cette coûteuse acquisition qu'avec les ventes du « back-catalog » et les produits à venir. Si ce n'est pas du long terme, ça...

Peter Pan Mains Rouges (volume 4)

de Régis Loisel

Où l'on apprend pourquoi Peter s'appelle Pan et comment le capitaine — pas encore Crochet — perd sa main. Avec ce quatrième volet, Loisel nous livre un conte destiné avant tout aux adultes, où le poids de la culpabilité — Peter croit être le responsable de la mort de son ami Pan — pèse comme un fardeau sur les frêles épaules du jeune garçon. Le sang rouge des mains de Peter semble indélébile. Il lui faudra accomplir plusieurs actes de bravoure (comme combattre le capitaine) pour se laver de cette culpabilité. « Très librement inspiré des personnages de Sir James Matthew Barrie », le *Peter Pan* de Loisel constitue toujours un régal pour les yeux et

un bol d'air pour l'esprit. Le contraste entre l'ambiance de l'île très « sea, sun and love » et la misère du Londres de Jack l'Éventreur est très réussi. Une œuvre aboutie dont on attend déjà la suite avec impatience.

Éditions Vents d'Ouest.
62 pages couleur.
La note de LdF : *****

JIM CARREY

MATTHEW BRODERICK

Il veut juste être votre ami

DISJONCTÉ

(THE CABLE GUY)

PlayStation

LE 13 NOVEMBRE

MGM La Chaîne Musicale

FUN Radio

Gon (volumes 3 et 4)

de Masashi Tonoka

Chaque parution d'un volume de *Gon* étant un vrai petit événement, on imagine le bonheur ressenti, lorsqu'on apprit que les éditions Casterman allaient publier simultanément les deux dernières aventures du petit tyrannosaure. Les fans de cette véritable star ne seront pas surpris d'apprendre que Gon demeure toujours aussi boulimique et qu'il continue à défendre les animaux petits et faibles. Dans le 4e volume (qui sort à peine quelques mois après sa parution nippone), Gon se prend pour une tortue marine et baurlingue à travers les océans en compagnie de dizaines de bébés tortues, victimes en puissance des prédateurs de la mer. Je ne dirai rien de la seconde histoire, sans aucun doute la plus forte de toute la saga de *Gon*... Un vrai chef-d'œuvre d'intelligence ! Lisez vous-mêmes ! Enfin, la dernière aventure du bouquin nous présente Gon, en chef d'un petit groupe de bébés félins (ocelots, guépards, lynx, etc.), redresseurs de torts de la savane ! Bref, *Gon* est toujours aussi essentiel !

Éditions Casterman.
Noir et blanc.
La note d'Ino : ***

Juan Solo (tome 2)

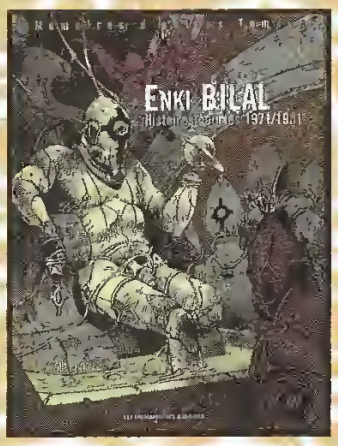
de Jodorowsky & Bess

Suite de l'ascension sociale de Juan Solo, tueur à gages sans scrupule qui naquit affublé d'une queue de singe (ho, ha, ha !). On retrouve Solo en homme de main du premier ministre d'une dictature sud-américaine. Son manque de scrupule et sa férocité augurent pour lui de beaux jours dans ce monde sordide où les opposants politiques sont tués puis livrés en pâture à des malosses affamés... Très efficace, le scénario de Jodorowsky (scénariste de la série *L'Incal*) montre que l'auteur est en grande forme. De son côté, Bess (illustrateur de la série du *Lama Blanc*) a choisi de privilégier le punch, simplifiant avec bonheur ses graphismes. Un album de qualité, mais dur et donc réservé aux adultes.

Éditions Humanoïdes Associés.
52 pages couleur.
La note d'Ino : *

Enki Bilal 1971/1981

d'Enki Bilal



Très belle, cette compile de récits de jeunesse de l'auteur de *La Foire aux Immortels*, nous permet de retrouver les débuts dans *Pilote de l'artiste*, à l'époque fort influencée par la mythologie lovecroftienne. Les récits suivants proviennent de magazines variés comme *Métal Hurlant* ou *À Suivre*. La plupart des histoires présentées ici ayant déjà été rassemblées dans divers albums, on ne conseillera ce beau livre qu'aux tout nouveaux fans de l'auteur.

Éditions Humanoïdes Associés.
Couleur, noir et blanc.
La note d'Ino : *

Le Trou bleu (volume 2)

de Hoshino

On connaissait le trou noir, le trouvère, le trou de balle. Il existe désormais *Le Trou Bleu*. Cette superbe fiction de Hoshino ouvre la voie à un récit en noir et blanc particulièrement éclairé. À la fin du premier volume, les héros étaient coincés dans le trou bleu, à l'ère secondaire. À l'origine de ce retour en arrière, une idée révolutionnaire mais ô combien destructrice : libérer la Terre de la pollution en échangeant son air et son eau avec ceux du crétacé. Pour relier le monde actuel à celui des dinosaures, la construction d'un méga-tunnel a été nécessaire. Partisans et détracteurs de ce plan à la Jules Verne n'auront pas le temps de s'opposer : la chute d'une météorite dans le trou bleu menace l'équilibre de ces deux mondes. Et si la solution passait par le transfert des dinosaures vers notre ère ? La fin promet une bien belle surprise...

Vous n'oublierez donc pas de lire cette BD intelligente, très bien documentée, et palpitante de la première à la dernière case.

Éditions Casterman.
304 pages noir et blanc.
La note de LdF : ***

Décernez les Souris d'Or de Canal J !

Et gagnez des abonnements à Player One, des tee-shirts « Des Souris et des Rom » et pour tous, des cadeaux Canal J !

Pour la seconde année consécutive, Canal J et l'émission *Des Souris et des Rom*, présentée par Bertrand Amar, organisent la remise des trophées multimédia : « Les Souris d'Or ». Plusieurs « Souris d'Or » seront décernées par catégorie (consoles, micro-ordinateurs...). *Des Souris et des Rom* et *Player One* vous proposent de participer au vote qui permettra de décerner les « Souris d'Or » dans la catégorie consoles.

Parmi les jeux testés cette année dans l'émission *Des Souris et des Rom*, voici une sélection de six jeux sur consoles 16 bits et consoles 32 bits. Pour participer, vous devrez choisir dans cette liste votre jeu préféré pour chacune des deux catégories de consoles.
Le jeu qui aura obtenu le plus grand nombre de voix sera proclamé « Souris d'Or 96 » de sa catégorie.

Jeux 16 bits

DKC 2
(SN)

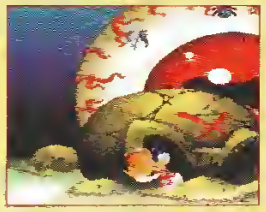
Tintin au Tibet
(Megadrive)

Toy Story
(SN et Megadrive)

Pinocchio
(SN et Megadrive)

Secret of Evermore
(SN)

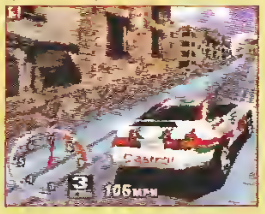
Maui Mallard
(SN)



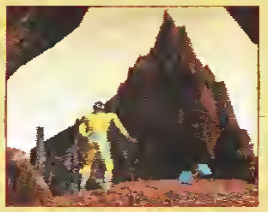
Jeux 32 bits

Nights
(Saturn)

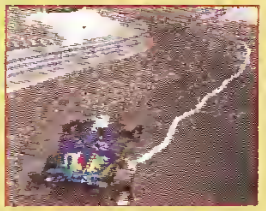
Sega Rally
(Saturn)



Time Commando
(PlayStation)



Formula One
(PlayStation)



Crash Bandicoot
(PlayStation)

Casper
(Saturn et PlayStation)

Pour participer au vote

Indiquez sur carte postale uniquement le nom de votre jeu préféré dans chacune des catégories et envoyez vos réponses jusqu'au 15 novembre 1996 à l'adresse suivante :

CANAL J
Les Souris d'Or
91 bis, rue du Cherche-Midi
75286 Paris Cedex 06

N'oubliez pas

d'indiquer vos nom, prénom et adresse afin de recevoir votre cadeau Canal J.
Un tirage au sort désignera les gagnants des 10 abonnements à *Player One* et des 100 tee-shirts *Des Souris et des Rom*. Vous retrouverez les résultats de vos votes ainsi que la liste complète des « Souris d'Or 96 » dans l'émission *Des Souris et des Rom** du 10 décembre ainsi que dans le numéro de décembre de *Player One*.

* L'émission *Des Souris et des Rom* est diffusée sur Canal J chaque mardi à 19 h et rediffusée le mercredi à 10 h 20, le vendredi à 15 h 15 et le samedi à 12 h 15

Kazandou (tome 1) Mangeurs d'âmes

de Chabuel, Banzet et Gess

Publié dans la même collection que *Nomad*, *Kazandou* relève du même esprit, celui du manga made in France. Bien que louable, la démarche en question avait été jusqu'à présent synonyme d'échec, sympathique certes mais d'intérêt graphique et scénaristique faible (*Nomad*) ou peu maîtrisé (*H.K.*). *Kazandou*, enfin, apporte la preuve que de jeunes artistes français ont réussi cette mission que l'on a presque crû impossible ! C'est nul autre que Gess, l'auteur de *Teddy Bear*, récompensé par un Prix Player à Angoulême en 1995, qui scénarise l'affaire. Aux crayons, deux débutants, en l'occurrence Humbert Chabuel, qui a designé des jeux pour Electronic Arts et, à l'encrage, Régis Banzet. Ces trois forcenés nous proposent une des plus excitantes bandes dessinées publiées récemment. On est bien loin des ennuyeux albums de jeunes débutants transis. Dans *Kazandou*, le lecteur est transporté sur une planète où des mutants humanoïdes sont exploités ignominieusement par les sicaires d'une corporation galactique. Ajoutez à cela une bonne dose de pouvoirs paranormaux, des chassés-croisés spatio-temporels vertigineux et on comprend que ce bouquin s'adresse à vous et à nous ! Côté dessins, Chabuel et Banzet assurent correctement et privilégient systématiquement le dynamisme, l'album étant dopé par l'adrénaline des artistes. Constamment parcouru par un bon feeling (un des persos rapporte d'un voyage à notre époque l'album *In Utero* de Nirvana), *Kazandou* s'impose comme une des acquisitions de l'automne.

Éditions Glénat.
138 pages couleur.
La note d'Ino : ***

Noritaka (tome 4)

Murata et Hamori

Noritaka est le nom d'un lycéen laid et ringard, que ses condisciples ont affublé du surnom peu ragoûtant de

« caca ». Excédé d'accumuler les vestes, Noritaka s'inscrit dans une école d'arts martiaux et se transforme, après un emploi du temps sportiste, en roi de la baston, sans réellement comprendre ce qui lui arrive. Notre ami se retrouve donc embringué dans une suite de bastons grotesques, caricaturales, où

l'humour 100 % nippon se traduit souvent par de grosses plaisanteries scatos. Bien que parfois un peu trop excessif, *Noritaka* n'en est pas moins un excellent témoignage de la réalité des lycées japonais (racket, humiliations) et aussi un très entraînant manga comique. Très spécial mais complètement jouissif !

Éditions Glénat.
184 pages noir et blanc.
La note d'Ino : *

Ikkyu (tome 2)

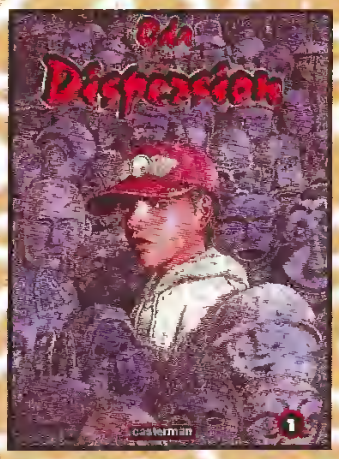
de Hisashi Sakaguchi

Attention, chef-d'œuvre ! Ce second album de l'épopée du moine bouddhiste Ikkyu est incontestablement un des plus beaux mangas à avoir jamais connu les honneurs d'une traduction française. Subtil, touchant, profond, *Ikkyu* est un véritable manga initiatique, à cent lieues des médiocres séries que trop d'éditeurs publient chez nous. Un must... Obligatoire !

Éditions Glénat.
320 pages noir et blanc.
La note d'Ino : ***

Dispersion (volume 1)

de Hideji Oda



Si vous aimez les histoires où il ne se passe rien, où les personnages assis dans l'herbe se racontent tout simplement, où les saisons glissent sur eux comme la pluie sur un imperméable, où les dialogues se résument à des monologues, *Dispersion* sera votre distraction.

Le récit de ce jeune garçon dont la particularité est de disparaître, de se disperser sans crier gare est assez fumeux. Une histoire sans action, à lire sans passion. Même si graphiquement le trait est soigné, je ne pourrais le conseiller qu'aux amoureux qui aiment se regarder dans le blanc des yeux.

Éditions Casterman.
312 pages noir et blanc.
La note de LdF : *

Système de notation

***** : aussi fort qu'un jeu de Miyamoto !
**** : très beau
*** : bien
** : pas mal
* : à la rigueur
* : daube infecte !

Zoom musique

Spielberg, les Bitmap Brothers et Nirvana au programme de notre sélection zik... Une agréable alternative aux cantiques kobaïens de Wolfen !

Eels

Toujours d'actualité, le premier album de ce groupe américain bénéficie du privilège d'avoir inauguré SKG, nouveau label créé par trois mammouths de l'industrie américaine du divertissement : Spielberg, Katzenberg (exécutif à l'origine du renouveau des studios Disney) et Geffen (potentat du disque à qui l'on doit, entre autres, le succès de Guns' N'Roses et Nirvana). La petite histoire (et le marketing) disent que c'est Spielberg lui-même qui craqua pour les Eels et leur permit de décrocher le jackpot, à savoir le confort d'enregistrer pour ce nouveau poids lourd de l'industrie du disque.

Une seule écoute suffit pour comprendre que les Eels proposent quelque chose de rare dans notre triste époque de revival eurodance et de fresh disco : de vraies chansons, épatantes d'originalité et de talent, admirablement construites, de réelles petites perles pop pour l'aube du XXIe siècle. Histoire de simplifier, on peut écrire sans crainte que les compos des Eels constituent sans aucun doute certaines des plus enthousiasmantes de cette décennie. Chouette démarche, formidable disque !

Beautiful Freak (Dreamworks SKG/Geffen/BMG)

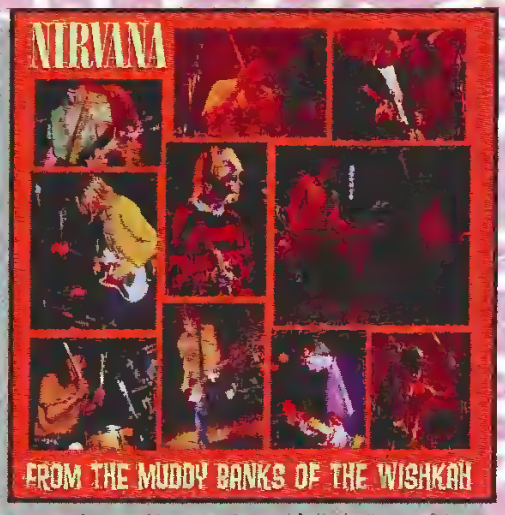
La note de Player One : ****

Nirvana

Deux ans après la disparition tragique de Kurt Cobain, Christ Novoselic (basse) et Dave Grohl (batterie) livrent l'album enregistré en public de Nirvana, testament du groupe phare du rock de Seattle dit « grunge ». À l'origine, ce disque aurait dû paraître en 1994 avec le célèbre *Unplugged* du groupe, mais Novoselic et Grohl n'avaient pas réussi à réaliser le projet, à cause du traumatisme causé par la mort de Cobain. Le temps passant, voici l'album, qui compile des morceaux enregistrés aux USA et en Europe (Angleterre et Italie) entre 1989 et 1993. La plupart des hits de Nirvana (*Smells Like Teen Spirit, Lithium, Heart-Shaped Box*) figurent, aux côtés de titres moins connus mais tout aussi percutants. Monstrueux du début à la fin, ce disque se hisse instantanément au niveau des plus grands lives de toute l'histoire du rock (comme le *Live At Leeds* des Who), exterminant impitoyablement tous les pitoyables efforts des groupes métal à venir. Un noir diadème, obligatoire et essentiel !

From The Muddy Banks Of The Wishkah (Geffen/BMG)

La note de Player One : *****



Trust

Après des années de séparation, les forgerons du métal français se reforment, nouvel album et tournée à la clé. Bernie, Nono et les autres se sont mis dans l'air du temps en enregistrant la BO de Z, le nouveau jeu de stratégie réalisé par les Bitmap Brothers pour PC. Quant à l'album, il s'agit de hard-rock classsique, admirablement bien fait, sorte d'épure du métal à la AC/DC. Les vocaux et textes de Bernie sont toujours aussi corrosifs, la maturité en plus. Bref, il s'agit donc d'une réussite, dont on ne se lasse pas d'écouter les parties de guitares, décidément anthologiques.

Europe et Haines (WEA)

La note de Player One : ***

In Defense Of Animals 2

L'IDA (In Defense of Animals) est une association américaine qui défend, on l'avait compris, les animaux sauvages ou domestiques. Cette noble cause fédérant pas mal de musiciens, l'IDA a eu la bonne idée de lancer sur le marché des compilations dont les bénéfs lui reviendront. Ainsi, l'IDA aura les moyens de multiplier ses actions, comme son lobbying récent contre la chasse au cougar en Californie. Le fan de zik, quant à lui, devrait être séduit par l'éclectisme et la haute tenue de ce CD, qui rassemble 17 groupes ou artistes aussi variés que contemporains. Citons, au hasard, le rapper KRS-One, Massive Attack, les anglichés d'Elastica, un mix techno inédit de White Zombie, les intellos bostoniens de Morphine et les poids lourds Björk et Beastie Boys. Recommandé.

(PIAS)

La note de Player One : ***

Brèves

Le phénomène X-Files continue à passionner des artistes de tout bord. Il existe déjà un album consacré à la série. Intitulé « Songs In The Key Of X », il rassemble des morceaux écrits par des artistes (15 en tout) aussi divers que les Foo Fighters, Sheryl Crow, REM, Elvis Costello & Brian Eno, etc., qui ont été inspirés par la série de Chris Carter.

« Songs In The Key Of X » (WEA) **

L'album de l'année sera le Fu-Gee-La des Américains Haïtiens Fugees, qui continue de cartonner à travers la planète.

U2 arrive en France. Le groupe irlandais jouera en France, ça y est, c'est sûr, en juin !

Nouvel album de Motörhead imminent : le premier single laisse espérer un disque de grand cru.

Les Red Hot Chili Peppers (Dave Navarro inclus) devraient être en studio au moment où vous lisez ces lignes. Sortie de l'album prévue au début de l'année prochaine.

Sympathique alternative à la dance bovine à la Boris, Wannabe, le premier single des Spice Girls, cascade crânement en tête des charts radio de la rentrée.

Les Screaming Trees groupe mythique de Seattle, devraient jouer en France d'ici la fin de l'année.

*****	: événement historique ou presque
****	: un des CD ou concerts de l'année
***	: bien
**	: à la rigueur
*	: à éviter
0	: Fuyez !.

Petites annonces

3 ans et demi après leur disparition, elles reviennent. Les PA réintègrent désormais les pages de Player One. Vos nombreux envois confirment votre désir. Alors, échangez, achetez, vendez... Il vous suffit de remplir et de renvoyer le bon ci-dessous, en priant qu'un joueur-sœur vous réponde...

Vends

PLAYSTATION

WipEout : 200 F.
Tél. : 03-81-80-79-90 (Sylvain).

PlayStation (urgent !) + 2 pads + 1 CD démo + câble RGB + Resident Evil + DBZ + Toshinden + Ridge Racer + NBA Jam + Star Wings
Prix : 3 000 F.
Tél. : 01-40-30-91-43 (Jean-Pierre).

Vds, échange ou achète Ridge Racer Revolution, Resident Evil, Need for Speed, etc. + mangas, DAV, cartes Magic.
Tél. : 02-98-69-32-69 à partir de 18 h (Johan Chapalain).

Fade to Black : 250 F. Wing Commander 3 : 200 F. Ou échange.
Tél. : 04-74-60-86-34 (Nicolas).

Toshinden 1 : 150 F. Destruction Derby et Rayman : 200 F pièce. Krazy Ivan et Doom : 250 F pièce
Tél. : 03-23-58-51-63 (Stéphane).

SUPER NINTENDO

10 jeux : Secret of Evermore, EWJ 2, NBA Live 96, Skyblazer, etc. + Super Nintendo + 2 paddles. Prix : 2 100 F.
Tél. : 01-45-49-27-77 (Harold).

Super Nintendo + 6 jeux + 4 manettes + adaptateur. Prix : 1 000 F. Urgent !
Tél. : 03-44-31-60-11 (Romuald).

Super Nintendo + 2 pads + 4 jeux dont ISS Deluxe. Le tout en TBE (sous garantie). Prix : 1 200 F. Ou échange contre PlayStation.
Tél : 03-83-40-56-24 (Nicolas).

SN avec manettes programmables + 2 paddles dont un avec Turbo + Super Mario World. Prix : 500 F.
Tél. : 05-34-10-52-94 à 7 h sauf lundi et jeudi (Hervé).

SN + manette + Street Fighter 2 Turbo (coffret). Sous garantie jusqu'au 10/12/96 : 350 F ; ISS Deluxe + manette : 200 F ; Le Livre de la Jungle : 120 F. Manette 50 F.
Tél. : 01-48-33-23-10 (Etienne).

Super Nintendo + 6 jeux (Cool Spot, Secret of Mana, Flashback, etc.) + 2 paddles : 500 F.
Tél. : 04-75-60-30-22 (Mathieu Yon).

Super Nintendo + 2 paddles (prix à débattre). Vds aussi 14 jeux (Super R-Type, SF II Turbo, Tiny Toon Adventures, Super Bomberman, Batman Returns, Cool Spot, Rock'n Roll Racing, Street Racer, Bubsy, OKC, Alien 3, Super Mario Kart, ISS Deluxe) 150 F pièce
Tél. : 04-77-70-38-48 (Franck).

Super Nintendo + 3 jeux (Killer Instinct, Zelda, etc.) : 1 000 F.
Tél. : 05-62-28-43-48.

Super Nintendo + 2 paddles + 7 jeux (ISS Deluxe, Mario Kart, DK Country, Punch Out, Cool Spot, SF II, etc.).
Prix : 1 800 F
Tél. : 03-81-94-96-29 (Alexandre) après 18 h.

Ranma 1/2, Alien 3, Megaman X, Starwing, Mario Paint, Super Metroid + guides de Donkey Kong Country, La Légende de Zelda, etc.
Tél. : 01-39-57-56-68 (Cyril).

Super Nintendo + 2 manettes + 11 jeux + 1 jeu américain + adaptateur : 1 200 F
Tél. : 04-91-66-18-76 (Maxime).

Super Nintendo + 9 jeux (de 100 à 250 F) + 2 manettes dont une ASCII, le tout TBE.
Prix : 2 000 F.
Tél : 03-26-36-62-89 (Mathieu).

Super Nintendo + 3 manettes + 2 jeux + adaptateur AD 29 + adaptateur manettes : 1 650 F.
Tél. : 02-48-55-27-08 (Mathieu).

Super Nintendo + 2 manettes + 3 jeux, le tout TBE : 800 F.
Tél : 04-67-57-49-54 (Cyril).

Super Nintendo + 2 pads + 10 jeux + adaptateur jap. et US : 1 000 F.
Tél. : 01-64-37-57-74 (Johan).

NEO GEO

NEO GEO CD + 2 manettes + 10 jeux (dont King 95, Samurai 3, Real Bout).
Tél. : 01-49-78-72-13 (Laurent).

NEO GEO cartouche + 2 manettes + memory card + Fatal Fury I et II, Burning Fight, Super Sidekicks 2 : 1500 F.
Tél. : 02-48-76-97-89 (François).

SATURN

Saturn + pad + Daytona et Panzer Dragoon : 1 500 F.
Tél. : 02-32-54-43-20 (Laurent).

Saturn + Daytona + FIFA 96 + Virtua Fighter 2 + 2 manettes : 2 200 F.
Tél. : 04-67-90-93-92 (Grégory).

GAME BOY

Lot de 10 jeux (Zelda, DK, DK Land, Wario Land, etc.) 1 200 F.
Tél : 05-62-28-43-48.

Animaniacs, Megaman 3, Wario Land, Earthworm Jim, Boxxle et Power Rangers : 80 à 150 F pièce.
Tél : 03-81-94-96-29 (Alexandre) après 18 h.

GAME GEAR

Vends Game Gear + adaptateur + 4 jeux. Le tout : 850F. Ou échange contre jeux Megadrive (Virtua Racing et Worms).
Tél. : 05-46-06-06-66 après 18 h 30 (Alex).

3DO

3DO + 10 jeux (Gex, FIFA, Alone in the Dark 2, etc.) + pad + 2 manettes sans fil : 1 300 F (à débattre).
Tél. : 03-88-85-66-41 (Jérôme).

MEGADRIVE

Megadrive + 19 jeux + 2 manettes : 2 800 F.
Tél. : 04-67-90-93-92 (Grégory).

Megadrive + 1 manette + 6 jeux (Primal Rage, Virtua Racing, etc.), le tout TBE : 400 F.
Tél. : 02-31-99-22-86 de 17 h 30 à 20 h 30 (Axel).

NES

Nes + 2 manettes + 6 jeux (Solstice, Kung Fu, Mario et Yoshi, A Boy and His Blob, Isolated Warrior et McDonald's Land), le tout TBE (prix à débattre). Sinon 100 F le jeu.
Tél. : 01-60-23-29-54 (Romain).

DIVERS

Collec complète mangas Glénat (sauf DBZ) : 50 % prix neuf + port 5 F. Tél. : 03-81-80-79-90 (Sylvain).

Vds Road Rash PSX : 250 F + 130 cartes diverses DBZ + 40 personnages DBZ à 200 F.
Tél. : 02-51-66-84-20 (Marian).

Échange

Doom et Ridge Racer contre Theme Park ou Sim City 2000 sur PlayStation.
Tél. : 05-49-45-05-01 (Tommy).

Jeux PlayStation ou Saturn contre Nintendo 64 toute origine.
Tél. : 01-43-60-63-74 (Jean).

SN + 7 jeux + 1 manette contre PlayStation + 2 manettes + 2 jeux ou contre Saturn + 2 manettes + 2 jeux
Tél : 04-92-32-46-10 (J.Baptiste).

Jeux PlayStation (Fade to Black, Need for Speed, Gex). Faire offre.
Tél. : 03-21-44-45-42 après 19 h (Nicolas).

WipEout (PSX) contre Loaded. Ou WipEout + 3 CD de démos + 6 magazines contre Resident Evil.
Tél. : 04-70-42-05-59 (David).

Achète

Figurines armures des Chevaliers du Zodiaque (préf. guerriers divins ou chevaliers de Poseidon) à bon prix.
Tél. : 03-84-30-40-85 (Julien).

Bio Hazard (ou Resident Evil) et Tekken 2 à prix intéressant.
Tél. : 02-99-38-66-29 de 18 h à 20 h (Guillaume).

Animeland 1 à 13 (surtout 4 et 7) + CD d'Orange Road. Christophe Nguyen : 31, rue de Sevigné, 51430 Tinqueux.

PlayStation : 900 F à 1 200 F, avec ou sans jeux. Tél. : 01-39-59-35-19 à partir de 17 h 30 (Thomas).

PETITE ANNONCE GRATUITE

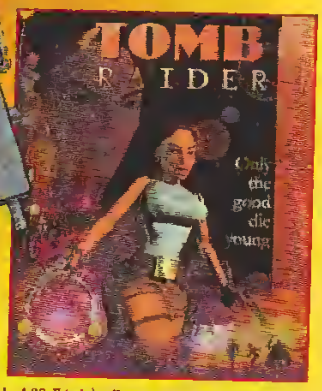
BON À DÉCOUPER ET RETOURNER À :
PLAYER ONE, P.A., 19 rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex
ou par minitel 3615 Player One Rubrique PA avec votre pseudo (1,29 F/mn)

Rubrique : Vente ☐ Achat ☐ Echange ☐ Divers ☐
Nom : ..... Prénom : ..... Age : ..... Tél : .....

Pour tout savoir toute l'année sur les nouvelles consoles, les jeux vidéo, les mangas, l'actualité

Abonne-toi à Player One et reçois le jeu Tomb Raider sur PlayStation !

Exceptionnel !
6 numéros + le jeu
TOMB RAIDER
sur PlayStation
390 F
seulement au lieu de 561 F*



EIDOS INTERACTIVE

CORE

Bon à renvoyer à :
Bii - Abonnement PO/Tomb Raider
BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand
Téléphone : 03 44 69 26 26

* 6 n° de Player One à 32 F + le jeu Tomb Raider sur PlayStation 369 F = 561 F

Deux heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de Player One (0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min) offertes pour tout abonnement !

Oui, je m'abonne à Player One
et je bénéficie de cette offre exceptionnelle

6 numéros + le jeu Tomb Raider sur PlayStation* : 390 F.
Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ◯ + 49 F (terre/bateau) ou ◯ + 96 F (avion).

6 numéros : 192 F.
Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ◯ + 49 F (terre/bateau) ou ◯ + 96 F (avion).

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :
Pseudo :
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Je joins un chèque de ..... F
à l'ordre de Média Système Edition.

Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

* Réception 4 semaines après le magazine

Carte blanche à... Emmanuel Vegliona

Auteur de BD (Ultra Player), illustrateur de romans (SF...), il nous livre sa vision personnelle sur l'univers des jeux vidéo. Le manga, une menace pour les auteurs de BD européenne ? « Non. Moebius, Otomo même combat. L'important est que les auteurs aiment ce qu'ils ont à raconter. »

univers
même

EUT
QUE!
...

MA
DEL
96

08 36 68 7733

Gagnez plein de cadeaux

Les lots

150 K7 vidéo DBZ, le film

100 CD
de la bande originale du film

100 tee-shirts

100 manettes

Gagnez d'autres cadeaux **DBZ**
en téléphonant au 08 36 68 40 15.

SHURIKEN VIDEO

TF1 VIDEO

Arrachée au futur, c'est la course arcade la plus rapide, la plus étourdissante du millénaire.
Les graphismes - éblouissants, l'arsenal - foudroyant,
plus de vaisseaux, ce jeu manque d'histoire.
Rythme d'enfer, overdose d'adrénaline, émotions fortes: wipeout 2097, la course [illegible] la référence.

wipEout 2097

PSYGNOSIS

*MODEL SHOWN DIREX:TN. MODEL: QUANTAX 5 MK 2.11. ENGINE MODEL: 4D INTEGRATED ATTRACTOR DRIVE. WEAPONS CONTROL: XENITH FIREMASTER CONTROL SYSTEM. SHIELD SYSTEM (OPTIONAL): XENITH ARMAMASTER V1.4. INSURANCE GROUP: 752.01 SIDE IMPACT BARS (STANDARD). £2,000,000,000 CREDITS ON THE ROAD. (R. PLATE NOT INCLUDED)

PlayStation

DIROX · AG SYS · FOISON · AURICOM · PIRANHA

WIPEOUT 2097

http://www.psygnosis.com

"PS" AND "PlayStation" ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. © 1996 PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED. WIPEOUT™ AND PSYGNOSIS™ ARE TRADEMARKS OF PSYGNOSIS LTD

化粧 ELECTRONICA

RTM:PHO-KU

EE-JAY FRIENDLY! DIGITAL

FORMAT LP 2X DISCS MC CD

AU-DELA DE L'HUMAIN

WIPE'OUT™ 2097 RETROUVEZ LA MUSIQUE DU JEU SUR LA COMPILATION WIPEOUT 2097
DISPONIBLE EN CD ET K7!
16 TITRES TECHNO DONT 1 [illegible] PHOTER, PROD-ET, DAFT PUNK, SOURCE DIRECT, ORBITAL + LEFTFIELD